

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

# СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3

W  
P

ФЕНОМЕН  
КАТАМАРИ  
ДАМАСИ

стр. 48

ALIENS VS.  
PREDATOR

стр. 96

MAX PAYNE 3

стр. 22

BIOSHOCK 2

стр. 92

BATTLEFIELD:  
BAD COMPANY 2

стр. 68

УРАГАННЫЕ  
ПОШАГОВЫЕ  
ПЕРЕСТРЕЛКИ

# RESONANCE OF FATE

стр. 62

(game)land  
hi-fun media

publishing for enthusiasts



10005



4607157100056

РЕКОМЕНДУЕМАЯ  
ЦЕНА

250 ₽

КРУТЯТСЯ  
КАРТРИДЖИ  
НОВЫЙ ВЫПУСК  
НА DVD



# Стать орком 80-го уровня – это тоже карьерный рост



## Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

[www.mancard.ru](http://www.mancard.ru)

**MAXIM**  
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

**A** Альфа·Банк

**(game)land**

# Слово редактора

Март 2010 #05 (302)



НА ОБЛОЖКЕ  
Resonance of Fate

ИЛЛЮСТРАЦИЯ  
tri-Ace

Прекрасным зимним утром в редакцию пришло письмо. Читатель интересовался, почему Байонетта уничтожает ангелов и какова ее настоящая цель. Дескать, его достаточно религиозный друг прошел игру до конца, забеспокоился и сейчас чуть ли не на исповедь собирается.

Тема и вправду интересная. Ведь японцы весьма вольно относятся к христианству. Они уважают веру как таковую, но формальную сторону (обряды, правила, терминологию) не считают чем-то священным, неприкосновенным. Внешние проявления любого культа не возбраняется обсуждать и переосмысливать, причем так, что человек верующий поначалу может и оскорбиться. На деле же бояться нечего. И в играх, и в аниме популярны истории о том, как зло маскируется под бога и формальную религию (в которой легко угадывается пародия на католическую церковь), а главные герои разоблачают ложь лицемерных адептов и их кукловодов. Но вряд ли японских сценаристов стоит сравнивать даже с Дэном Брауном и искать в их работах нападки на действительно существующие общини и конфессии. Ведь ни вера в бога, ни истинные христианские ценности в этих произведениях не ставятся под сомнение – скончайтесь.

Мой заместитель добавляет к этому следующее: «Когда в японских играх противопоставляются ангелы и демоны, они обычно олицетворяют не добро и зло, а порядок и хаос». Классическая языческая антагония, сформулированная еще античными философами. Псевдохристианская терминология только путает. Когда к тебе подходит Метатрон и просит «неходить вон в то подземелье», геймерская логика (там наверняка есть что-то ценное!) может вступить в противоречие с личными убеждениями (не стоит обижать верховного ангела смерти). В той же Bayonetta все довольно просто: у крылатых серафимов божественной оказывается лишь внешность, нутро – монстрия, а после гибели твари попадают в ад. Но не удивлюсь, если ту же Disgaea: Hour of Darkness кто-то назовет игрой для сатанистов: ведь в ней натуральные демоны штурмуют рай. Отсутствие чувства юмора и неумение видеть суть – страшное проклятие, увы. А вот за игры цикла Shin Megami Tensei религиозному человечку и вправду лучше не браться: во всяком случае, смятение чувств и желание сходить на исповедь ему будут обеспечены. Именно поэтому немало японских разработок в версиях для США и Европы подвергалось легкой цензуре – из них исчезала христианская символика (вплоть до девичих сережек в форме крестов). Впрочем, подробнее об этом вы можете прочитать в нашем спецматериале. Мне же остается лишь сказать, что всегда плохи крайности – от ратования за вседозволенность до стремления все запретить и не пуштать.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игра» выходит два раза в месяц

## Главный редактор

Константин Говорун  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

## Зам. главного редактора

Наталья Одинцова  
Редакторы  
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Соловьева, Степан Чечулин, Сергей Ципорин

## Арт-директор

Алик Вайнер  
Дизайнеры-верстальщики

Екатерина Селиверстова,  
Олеся Дмитриева  
Верстальщики  
Наталья Титова

Корректор  
Юлия Соболева

## DVD

[disk@gameland.ru](http://disk@gameland.ru)

Александр Устинов,  
Денис Никишин, Александр

Солярский, Александр Антонов,  
Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин,  
Виталий Пирожников

## GAMELAND ONLINE

Михаил Разумик, Алексей Бутрин,  
Сергей Агаджанов

## Адрес редакции

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм  
Лэнд», «Страна Игра». Тел.: +7 (495) 935-7034  
Факс: +7 (495) 780-8824  
[strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru)

## Генеральный издатель

Денис Калинин  
[kalinin@gameland.ru](mailto:kalinin@gameland.ru)

## PR-менеджер

Екатерина Гуржий

## (game)land

### Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

### Управляющий директор

Дэвид Шостак

### Директор по развитию

Паша Романовский

### Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

### Финансовый директор

Анастасия Леонова

### Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

### Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

### Главный дизайнер

Энди Тернбулл

### Директор по производству

Сергей Кучерявый

### РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,  
Факс: +7 (495) 780-8824

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

#### Директор группы

**GAMES & DIGITAL**

Евгения Горчева  
[goryacheva@gameland.ru](mailto:goryacheva@gameland.ru)

#### Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко  
Марина Румянцева

**Менеджер по продаже**  
**Gameland TV**  
Максим Соболев

**Директор корпоративной**  
**группы (работа с рекламными**  
**агентствами)**  
Лидия Стрекнева  
[strekneva@gameland.ru](mailto:strekneva@gameland.ru)

### Старший менеджер

Светлана Пинчук

### Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

**Директор группы специпроектов**  
Арсений Ашомко  
[ashomko@gameland.ru](mailto:ashomko@gameland.ru)

### Старший трафик-менеджер

Мария Алексеева  
[aleksueva@gameland.ru](mailto:aleksueva@gameland.ru)

### ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ

#### СПЕЦПРОЕКТЫ

**Директор**  
Александр Коренфельд  
[korenfeld@gameland.ru](mailto:korenfeld@gameland.ru)

#### Менеджеры

Александр Гурьяшин

Светлана Моллер

### РАСПРОСТРАНЕНИЕ

#### И ПОДПИСКА

##### И. о. директора по дистрибуции

Татьяна Кошелева  
[koshelova@gameland.ru](mailto:koshelova@gameland.ru)

##### Руководитель

##### московского направления

Ольга Девальд  
[devald@gameland.ru](mailto:devald@gameland.ru)

##### Руководитель

##### отдела подписки

Марина Гончарова  
[goncharova@gameland.ru](mailto:goncharova@gameland.ru)

##### Менеджер

##### регионального развития

Ольга Зубарева  
[zubareva@gameland.ru](mailto:zubareva@gameland.ru)

### БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-955-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов сетей  
МТС, Би-Лайн, Мегафон)  
[info@glc.ru](mailto:info@glc.ru)

Тел.: +7 (495) 935-7034

**Подписные индексы**  
по объединенному каталогу «Прес-  
са России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

**Подписка через Интернет**  
[www.glc.ru](http://www.glc.ru)

### Претензии и дополнительная

### информация

Тел.: +7 (495) 935-7034  
8 (800) 200-3-999 – бесплатно для

регионов РФ и абонентов МТС,

«Би-Лайн», «Мегафон»

Факс: +7 (495) 780-882

[info@glc.ru](mailto:info@glc.ru)

[podpiska@gameland.ru](mailto:podpiska@gameland.ru)

### УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

#### ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,

д. 11, стр. 44-45

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной

службой РФ по надзору за соблю-  
дением законодательства в сфере

массовых коммуникаций и охране

культурного наследия. Свидетель-  
ство о государственной регистрации

печатного средства массовой

информации ПИ № 77-11804 от

14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров  
Цена свободная

### Типография

ООО «ScanWeb», Korjalankatu 27,

45100, Kouvolä, Finland, 246

Объединенная медиакомпания  
Gameland предлагает партнерам лицен-  
зионные и права на использование контен-  
та журналов, дисков, сайтов и телека-  
нала Gameland TV. По всем вопросам,  
связанным с лицензированием и син-  
дицированием, обращаться по адресу  
[content@gameland.ru](mailto:content@gameland.ru).

За содержание рекламных объявлений  
редакция ответственности не несет.

Категорически воспрещается воспроиз-  
водить любым способом полностью или  
частично статьи и фотографии, опубли-  
кованные в журнале. Рукописи, не принятые  
к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

# Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

**6**

## На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

**Также в номере:**

Frozen Synapse, Rise of Prussia...



**12 Lost Planet 2**

«Самое интересное – залезть монстру в кишки и отметелить его оттуда», – сказала Наталья и мило покраснела.

**18 Age of Decadence**

«RPG приходят в упадок, и только команда Железной Башни может спасти их!», – отличная тема школьного сочинения.

**26**

## Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

**Также в номере:**

Авторские колонки



**30 Бегущие с ножницами: исторические корни игровой цензуры**

«Семь раз отмерь, сорок девять – отрежь!»

**40 Джек-2009: история одного инди-видуума**

Инди-фэнтези на четыре полосы.

Поклонникам «крутова графона» не рекомендуется.

**60**

## На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

**Также в номере:**

Aliens vs. Predator, Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars...



**62 Resonance of Fate**

Игра покорится лишь самым сильным, опытным, стойким. Слабакам-казуалам здесь не место!

**68 Battlefield: Bad Company 2**

«Мама, мама! Я убивал русских в Modern Warfare 2, но они кончились! Что делать?» – «Вот тебе BFBC2, сынок!»

### Список рекламодателей

Альфабанк 2 обл. | Сырок «Зебра» 3 обл. | Мегафон 4 обл. | Grafitec 5 | Toshiba 7 | SoftClub 17, 27 | Electronic Arts 25, 55 |  
Общая подписка 59 | Редакционная подписка 61 | Camper 75 | К-системс 87 | Журнал «Форсаж» 99 | Журнал «Хулиган» 105 |  
Настроение 111 | Журнал «Хакер» 127 | Хитзона 139 | Журнал «Total DVD» 141

# DVD №1.

## Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

**Также на диске:**

Fallout: New Vegas, Sonic the Hedgehog 4: Episode 1, Alan Wake, Dead Rising 2...

Подробное содержание – на стр. 141.

# DVD №2.

## Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

**Также на диске:**

German Truck Simulator, Call of Duty 4, Far Cry 2, Half-Life 2...

Подробное содержание – на стр. 138.

**22 Max Payne 3**

Макс отбивает пули лысиной и останавливает время волшебной бородой. Все супергерои плачут от зависти.

**44 Диалоговые системы в RPG**

«Иногда лучше говорить, чем стрелять», – подумал Прекрасный принц и тут же получил пулю в лоб.

**92 BioShock 2**

Где вода бьет суда, смело ходит водолаз. Ну и пусть себе плывет, нам не нужен акваланг.

# 104

## Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

**Также в номере:**

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 104

## Бесконечный холст

**110 Бесконечный холст**

Люди – довольно мерзкие существа, не так ли?

**112 Банзай!**

Немного демонов журнала не помешает. Даже если они нарисованные, а не отрендеренные.

# 130

## Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

**Также в номере:**

Комикс, Обратная связь

**132 Блогосфера**

Российские геймеры пишут письмо в Nintendo. Следующий этап – голодовка (трехмесячный отказ от торрентов).

## Комплектация

Постеры: *Aliens vs. Predator* и *BioShock 2*.



Ответ на вопрос  
**«ЧТО КУПИТЬ?»** на стр. 60

# Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6

## НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	8
Lost Planet 2	12
Age of Decadence	18
Max Payne 3	22
Frozen Synapse	24
Rise of Prussia	24

26

## АНАЛИТИКА



Авторская колонка Константина Говоруна	28
Авторская колонка Марины Петрашко	29
Бегущие с ножницами: исторические корни игровой цензуры	30
Джек-2009: история одного инди-видуума	40
Диалоговые системы в RPG	44
Взлет и падение Катамари	48
Кейта Такахаси (интервью)	54
DICE. Швеция. Сделано с умом (интервью с Патриком Бахом)	56

60

## НА ПОЛКАХ



Resonance of Fate	62
Battlefield: Bad Company 2	68
Морской охотник: Южный гамбит	76
Runaway: A Twist of Fate	78
Glory of Heracles	80
Might & Magic: Clash of Heroes	82
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	84
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	88
BioShock 2	92
Aliens vs. Predator	96
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	100
For the Glory	102
Tell	102
Nancy Drew: Warnings at Waverly Academy	103
Armada 2526	104

104

## ДРУГИЕ ИГРЫ



Live Network Channel	106
Бесконечный холст	110
Banzai! (Devil May Cry)	112
Домашнее видео	118
Железные новости	120
Большой тест игровых ноутбуков	122
Мини-тест (Sapphire Radeon HD 5850 против Sapphire Radeon HD 5870)	128

130

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Блогосфера	132
Обратная Связь	134
Содержание диска	136
Комикс	144

RAZER

# Emperor™

ergonomic LASER GAMING MOUSE



**КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ. КАСТОМИЗАЦИЯ.**

Эргономичный дизайн для правшей

Настраиваемые боковые кнопки

Лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G с разрешением 5600dpi

Встроенная память Razer Synapse™

Скорость до 200 дюймов в секунду / Ускорение до 50g

Семь независимо программируемых кнопок Hyperesponse™

Частота опроса Ultrapolling™ 1000 Гц / Время отклика 1 мс

Настройка чувствительности на лету On-The-Fly Sensitivity™

спрашивайте в магазинах:



[www.mvideo.ru](http://www.mvideo.ru)



[www.mediamarkt.ru](http://www.mediamarkt.ru)



# На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

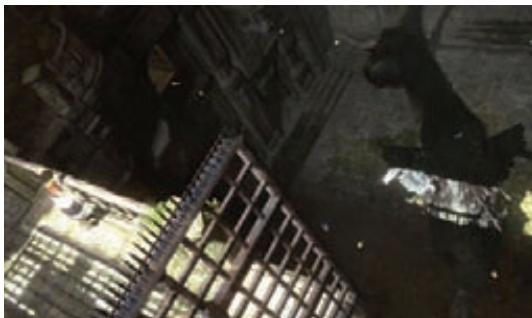


Наталья Одинцова

Порыбачить в свободное от боев время предлагали и *Breath of Fire IV*, и *Fable*, и *Okami*, и большинство MMO. Вот и создатели *Nier: Gestalt* решили разнообразить досуг главного героя, предоставив ему возможность поудить карпов и акул (изредка на крючок попадаются дырявые сапоги), когда надоест шинковать монстров. Также суровый воин будет отвлекаться на пропалывание грядок и выращивание овощей. И это в экинне от третьего лица!



## Самые ожидаемые игры редакции



Alan Wake (PC, Xbox 360)

Dead Space 2 (PS3, Xbox 360)

Gran Turismo 5 (PS3)

Batman: Arkham Asylum II (PC, PS3, Xbox 360)

Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)

God of War III (PS3)

The Last Guardian (PS3)

Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)

Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)

StarCraft II: Wings of Liberty (PC)

II квартал 2010

не объявлена

не объявлена

не объявлена

9 марта 2010

март 2010

не объявлена

2010

II квартал 2010

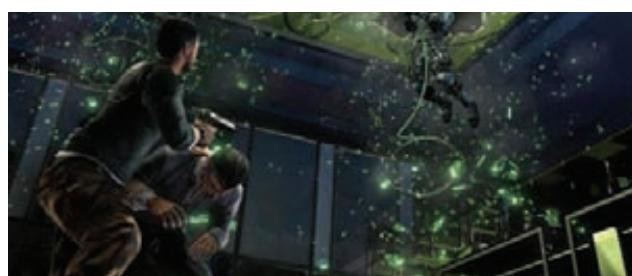
составлен командой «СИ»

## Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке

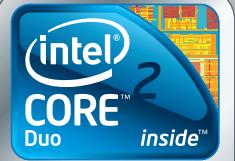
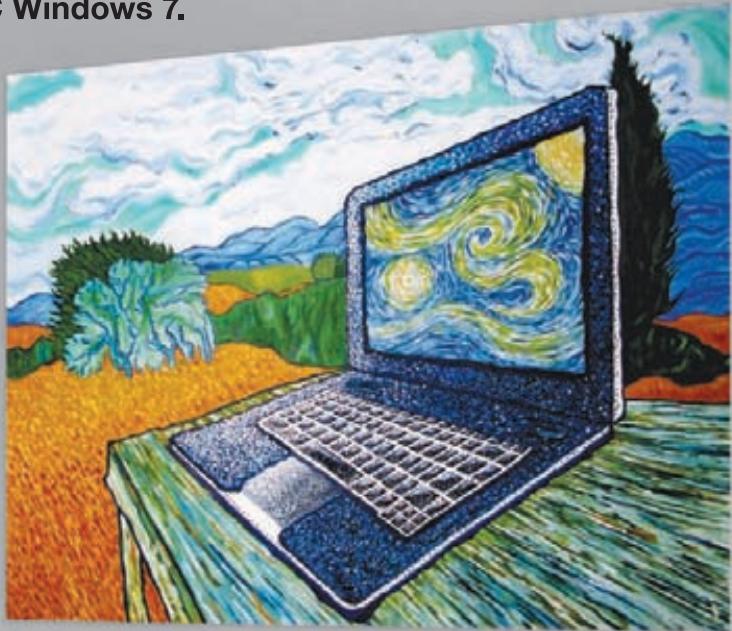


Nier Gestalt (Xbox 360)



Tom Clancy's Splinter Cell Conviction (Xbox 360, PC, DS)

Windows®. Жизнь без препятствий.  
Toshiba рекомендует ОС Windows 7.



Ищи знак  
Intel  
Inside®

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран, Microsoft, Windows и Windows 7 являются либо товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft в США и других странах. Все товарные знаки зарегистрированы. Технические характеристики продукта, конфигурации, компоненты, цены, доступность системы, компонентов или запасных частей могут изменяться без предварительного уведомления. Дизайн и цвет изделий могут быть изменены без предварительного уведомления.



## › ДОВЕРЬТЕ TOSHIBA СОЗДАНИЕ ЕЩЕ ОДНОГО ШЕДЕВРА

Что делает искусство искусством? Преданность своему делу?  
Мастерство? Количество часов, потраченных на создание  
произведения?

Или искусство рождается в слиянии страсти и инноваций?

Истинная красота нашей новой линейки Satellite - в гармоничном сочетании всего этого. Но шедевр, которым мы гордимся даже больше - это ваше доверие, которого мы достигли, прислушиваясь к вам на протяжении более чем 25 лет и меняясь, чтобы соответствовать вашим потребностям.

Это и есть искусство понимания, которое проявляется во всем, что мы делаем.

Насладитесь всеми нашими шедеврами, включая новый Satellite L500, оснащенный процессором Intel® Core™2 Duo. Спрашивайте в магазинах или зайдите на [www.toshiba.ru](http://www.toshiba.ru).

От 20 000 рублей\*

\*Цены могут отличаться от указанных.



### › SATELLITE L500

До процессора Intel® Core™2 Duo

Лицензионная ОС Windows® 7  
Home Premium

Стандартная цифровая  
клавиатура

Сенсорная панель с технологией  
Multi Touch

USB с технологией  
Sleep-and-Charge

**TOSHIBA**  
Leading Innovation >>>

# Новости

Самые важные события игрового мира

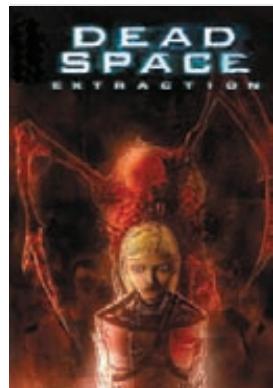


## КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



А еще аналитики EA готовят компанию к тому, что продажи коробочных версий игр упадут на 3% в фискальном 2010 году.



## Достижения и планы Electronic Arts

**В** отчете EA перед инвесторами по итогам III квартала 2010 фискального года представители компании озвучили множество планов, о которых ранее не распространялись. Так, например, выяснилось, что EA Sports Active перестанет быть Wii-эксклюзивом и к Рождеству появится на других консолях (надо полагать, ее зачат от Natal и Motion Controller).

Кorporation подтвердили, что срок договора с Viacom, касающегося публикации выпусков Rock Band, истекает уже в марте. Судя по всему, именно поэтому третья часть сверхпопулярного музыкального сериала до сих пор не анонсирована.

Конечно же, не обошлось без расписания релизов. Так, во втором квартале фискального 2011 года – то есть, с июля по сентябрь 2010-го – выйдут MMO-шутер ARB от Realtime Worlds и новая часть Medal of Honor, призванная спихнуть Call of Duty с пальмы первенства в жанре FPS. The Sims 3 к праздничному сезону переберется на консоли – как домашние, так и портативные. Осенью появится также Crysis 2, которая станет муль-

типлатформенной и позволит игрокам прогуляться в обновленном нанокостюме по небоскребам Нью-Йорка. Примерно в то же время до магазинов доберется очередная Need for Speed, а через несколько месяцев, в самом начале 2011-го – еще одна. Следующей зимой также увидят свет пока не анонсированный шутер от Epic, неизвестный экшн, новая часть Dragon Age для PC и консолей, а также Dead Space 2, которая станет эксклюзивом для приставок.

К слову, еще до релиза Dead Space 2 публике предложат две дополнительных игры по этой вселенной: по слухам (официального подтверждения, разумеется, нет), издательство планирует выпустить на XBLA и PSN HD-порт Dead Space Extraction за \$15, а также экономическую стратегию Planet Cracker, в которой нужно организовывать максимально эффективную добычу ресурсов на планетах и защищать свой бизнес от космических пиратов. В EA не исключают, что новинки могут быть преподнесены в подарок тем, кто оформит предзаказ на Dead Space 2.

Во всех готовящихся к выходу играх компании будет присутствовать «онлайновый компонент».

## ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

### ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ BLOODOFLAMB, КОТАКУ.

**СОМ:** Я думаю, что очень, очень громко за себя говорит тот факт, что EA сочла Extraction, даже обновленную до HD-графики, недостойной дискового релиза на 360 и PS3. Это показывает, что они попытались выдать игру, больше подходящую для Arcade/PSN-релиза, за полноценную ритейл-игру для Wii. И подразумевается, что core-аудитория Wii выложит деньги за такой мусор? Да что вы говорите!



## Акира Ямаока перебежал в Grasshopper

Акира Ямаока недавно покинул Konami после 16 лет работы. Узнав об этом, Гоити Суда быстренько пригласил композитора к себе в Grasshopper Manufacture, и тот согласился.

«Обожаю его творчество, – заявил Суда. – Увидев ролик Silent Hill 2 на TGS девять лет назад, я мечтал работать с ним». Сам Ямаока тоже рад новому сотрудничеству: «Я знал о Суде задолго до того, как повстречался с ним, а Grasshopper – одна из немногих японских студий, которые успешно делают игры для самой широкой аудитории».

Поначалу Ямаока займется музыкальным оформлением проектов Grasshopper, но в будущем планирует использовать «весь свой опыт» для геймдизайнерских экспериментов (памятно, куда пресловутый опыт завел Silent Hill, остается лишь надеяться, что до этого дело не дойдет). Сейчас композитор занят саундтреком к пока еще не анонсированной игре, которую Суда делает вместе с Синди Миками для Electronic Arts.



### КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



В биографии Акиры Ямаоки едва ли не самое впечатляющее – то, что он композитор-самоучка. Сперва хотел заниматься дизайном и компьютерной графикой, но потом увлекся музыкой.



### Сатору Ивата отказался от технологии Natal

По словам высокопоставленного сотрудника Nintendo, пожелавшего остаться неизвестным, еще несколько лет назад израильская фирма 3DV Systems демонстрировала «Большой N» свою технологию – ту самую, которая впоследствии легла в основу проекта Natal. Сатору Ивата решил, что для аудитории Nintendo подобное не очень подойдет по соотношению цена/качество: мол, при доступной цене (которую декларирует Microsoft) не удастся добиться должной отзывчивости устройства.



### PS3 догоняет Xbox 360

Питер Дилл, вице-президент американского отделения Sony, преисполнен уверенности, что в ближайшее время PS3 догонит по продажам Xbox 360. А если даже быстро это сделать не удастся, то все равно, по его словам, через десять лет Xbox 360 уже будет неактуальна, и тогда PS3 возьмет свое. Его прогнозы небезосновательны: за 2009 год продажи Xbox 360 выросли всего на 0.74%, а PS3 – на 22.28%, и по общему числу раскупленных устройств консоль Sony практически идет вровень с конкурентом.

### BioWare любит PS3

Глава BioWare Рэй Музика доволен PS3. Недавно вышедшая Dragon Age – первая игра студии для консоли от Sony, но точно не последняя: по словам Музики, под его руководством «разрабатываются несколько новинок для PS3, равно как и несколько – для X360». Какие именно, Музика не сказал – нужно ждать анонсов с E3. Тем не менее, на долгосрочную поддержку разработчиками серий Dragon Age и Mass Effect вполне можно рассчитывать.



## Прощай, Halo 2!

В начале февраля Microsoft объявила, что сервис Xbox Live прекращает поддержку оригинального Xbox с 15 апреля 2010 года. Это затронет также и релизы линейки Xbox Originals, и игры для предыдущего поколения консолей, запускаемые на Xbox 360.

«Принять подобное решение было нелегко, – сказал главный менеджер Live Марк Уиттен, – но, взвесив все за и против, мы поняли, что сетевому сообществу оно пойдет на пользу». Возможно, речь идет об отмене ограничения на сто человек в списке друзей, о котором давно уже просили активные геймеры. Ранее Аарон Гринберг заявлял, что этого компании не позволяет сделать имен-

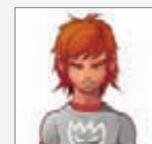
но зависимость от игр для первого Xbox, куда френд-листы «вшили» намертво.

Производство оригинального Xbox прекратилось еще в 2006-м, но с Halo 2 многие не расстаются и до сих пор. Уиттен надеется, что Halo 3, Halo 3: ODST и маячащая на горизонте Halo: Reach утешат поклонников сериала. Bungie предлагает пользователям, имеющим полный набор карт к Halo 2, собраться в онлайне 14 апреля, чтобы попрощаться с любимой игрой, сразившись с самими разработчиками.

Тем же, кто входит в Live исключительно с первого Xbox, Microsoft обещает разослать письма с различными предложениями по Live и электронной почте.

### КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



К слову, первая Xbox в России так никогда и не была официально запущена. Всюю процветало пиратство. Настоящая черная дыра, а не консоль.

## Цифры и факты

125 млн игр сериала The Sims продано за 10 лет его существования.

Новая «Зельда» на Wii потребует Wii MotionPlus.

Square Enix зарегистрировала торговую марку Deus Ex: Human Revolution.

L.A. Noire до сих пор в разработке, но уже не является PS3-эксклюзивом.

## Alan Wake не выйдет на PC

В Microsoft подтвердили, что PC-версия долгостроя от Remedy отменена. «Некоторые игры неплохо смотрятся на мониторе PC, а другие лучше проходить, расположившись на диване перед большим телевизором. Мы посчитали, что Alan Wake идеально подходит для Xbox 360, поэтому решили сосредоточиться на одной платформе», – заявил представитель компании.



## Разработка Hei\$t прекращена

Компания Codemasters подтвердила, что работа над созданием экшна Hei\$t, посвященного грабежу банков в солнечной Калифорнии, больше не ведется. Проект анонсировали в 2007 году, а релиз был изначально назначен на конец июня 2008-го. Над игрой трудилась команда inXile (известная по The Bard's Tale); Codemasters заявила, что в будущем сосредоточится на играх своих внутренних студий.



## Episodes from Liberty City больше не эксклюзивны

Rockstar заявила о намерении выпустить Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City на PC и PS3 уже 30 марта. Эпизоды можно будет приобрести и по отдельности в онлайне (тогда вам потребуется копия оригинальной GTA IV), и вместе на одном диске. PC-версию снабдят мультиплером на 32 человека и продвинутым редактором видеороликов.



## Новости с «финального» фронта

Square Enix разослала журналистам коллаж, на котором бок о бок стояли скриншоты из версий Final Fantasy XIII для Xbox 360 и PS3. Картинки были абсолютно идентичны, единственное отличие заключалось в замене отображающихся на экране иконок кнопок. Публика тут же забеспокоилась: а ну как подделка? Предположения оправдались. Представители компании публично признались, что сфабриковали скриншот для Xbox 360 на основе картинки для PS3, но изображение предназначалось для внутреннего использования и в пресс-кит попало по ошибке.

Признание не успокоило интернет-загседателей: мол, раз уж в

Square Enix химичат со снимками, то что же творится с графикой в FF XIII для консоли Microsoft?

Тем не менее, на Западе в бандлах с тринадцатой «Фантазией» будут поставлять именно Xbox 360. Комплектов предусмотрят сразу два – простой, с Xbox 360 Elite, и Special Edition, в который войдет консоль с жестким диском на 250 Гбайт (на нем выграви-

руют название новинки), два беспроводных джойстика и купон на скачивание костюмов для аватаров.

Продюсер FF XIII Ёсинори Китасе заявил, что выпуск DLC для блокбастерной RPG не планируется (а до этого он же утверждал обратное). «Мы считаем, что финальный продукт порадует геймеров на все сто. Это полноценная игра, поэтому мы пока никакого DLC не планируем», – заявил он в интервью официально-му блогу PlayStation.

А на старый, как мир, вопрос о ремейке FFVII Китасе ответил оптимистично: «Я очень хотел бы увидеть FFVII с более реалистичной графикой, и я заинтересован в том, чтобы выпустить подобное произведение». И ведь сам говорил, что воссоздавать на PS3 что-нибудь вроде RPG эры первой PlayStation крайне сложно из-за того, что на графику уйдет прорва времени. Именно этим, кстати, режиссер FF XIII Мотому Торияма оправдывает отсутствие в его новом детище столь привычных любому фанату JRPG городов.



## Дэвид Яffe готовит перезапуск Twisted Metal?

Дэвид Яffe, известный как создатель Twisted Metal и God of War, вместе с коллегами по студии Eat, Sleep, Play занят некоторым секретным проектом – и у нас есть все основания полагать, что речь идет о новой части Twisted Metal для PS3. В самом свежем на данный момент выпуске сериала, Twisted Metal: Head On – Extra Twisted Edition, было закодировано послание (которое фанаты быстро расшифровали) «twisted metal is coming on ps3!», что вполне себе сойдет за неофициальный анонс.

Сам Яffe, пока что ничего не подтверждая, заявил: «Я никогда не говорил, что мы не работаем над новой частью Twisted Metal. Никогда. Но если бы мы этим занялись, я бы счел такой выпуск перезагрузкой сериала. Мы бы трудились над проектом с уверенностью в том, что сегодня никто не знает, что такое Twisted Metal и что нам нужно заново заевывать каждого фаната предыдущих игр».

Также Яffe упомянул, что совершенно не жалеет об уходе из команды, работающей над God of War 3, – дескать, это уже «не его игра».

## КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Как-то Дэвид Яffe устроил себе шесть месяцев отдыха от Сети – чтобы научиться сдерживать эмоции.

## Анонсирована Sonic the Hedgehog 4

В Sega давно уже обещали порадовать всех поклонников классических «Соников» проектом Needlemouse. Перед тем как обнародовать официальное название, представители компании старательно потчевали фанатов рассказами отом, что же новинка будет собой представлять. Например, было объявлено, что в Project Needlemouse мы не увидим ни одного из появившихся после первой части «Соника» персонажей. Появились концепт-арты противников голубого ежа, в которых ветераны Sonic the Hedgehog 2 сразу признали «бэдников». Наконец, сотрудники Sega не поленились напомнить всем, что когда Соника только-только придумал Наото Осима, ежа величали Mr. Needlemouse.

Но лишь недавно стало понятно, к чему все это говорилось. Ведь наконец-то, впервые за полтора десятка лет, нас ждет полноценный двухмерный платформер про сверхзвукового ежа. Действие Sonic the Hedgehog 4 начнется сразу же после событий Sonic & Knuckles и растянется аж на несколько эпизодов, как это нынче модно в скачиваемых играх. Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 появится на PSN, XBLA и WiiWare уже этим летом.



### КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Вот зачем на самом деле и нужны PSN, XBLA и WiiWare. Не на дисках же такие игры выпускать.

**Новые работы Monolith и Mistwalker выйдут на Wii**

Хиронобу Сакагута наконец-то анонсировал свой блокбастер-долгострой. Им оказалась RPG для Wii под названием The Last Story, которую Mistwalker разрабатывает в сотрудничестве с Nintendo. «Большая N» также издаст на Wii и Xenoblade, новинку от создателей Xenosaga. Остается надеяться, что, в отличие от Soma Bringer, эти игры на Западе все-таки выйдут.



## Подарите друзьям мобильное телевидение

В наше время мобильные телефоны умеют почти все. С их помощью играют, слушают музыку, смотрят кино, планируют встречи, ориентируются на местности. Список постоянно пополняется: например, в декабре 2009 года компания «Билайн» запустила новую услугу «Мобильное телевидение».

Все очень просто: нажимаете одну кнопку и смотрите в высоком качестве в режиме реального времени один из двенадцати доступных каналов. В их числе – «Первый», «Россия 1», «Муз-ТВ». Штука чрезвычайно полезная для тех, кто не привык тратить время вп

стую, – на скучном совещании, в очереди, в дороге. Например, если в субботу вечером хочется посмотреть свежую серию «Лоста», а до ближайшего телевизора надо ехать часа два по московским пробкам, – достаете телефон, и там все есть. Или взять те же футбольные матчи – гораздо интереснее смотреть их в прямом эфире, чем узнавать результаты на следующий день. Еще важный факт: технология DVB-H, на основе которой работает услуга, довольно экономно потребляет энергию, и аккумулятор не разряжается за пять минут до финального свистка.

Так что, если ломаете голову над полезным подарком друзьям на грядущие праздники, услуга «Мобильное телевидение» – настоящая находка. Для подключения нужны телефон Samsung P960 (пока услуга доступна только его владельцам, хотя прогресс не стоит на месте) и специальная SIM-карта «Билайн». Чтобы сэкономить время, заказать комплект можно в интернет-магазине «Билайна». Замена обычных SIM-карт на специальные бесплатна. И, разумеется, номер телефона, тарифный план и остаток на счету при этом сохраняются.



**Билайн**  
живи на яркой стороне

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ЛЮБИМЫЙ «МОТОР» САРСОМ** Несмотря на моду покупать графические движки «на стороне», в Сарсом для большинства внутренних разработок сегодня используется созданный усилиями самой компании MT-Framework, послуживший верой и правдой еще в первой Lost Planet и другом популярном проекте издательства, незабвенной Dead Rising. Несколько позднее тот же MT-Framework очень достойно зарекомендовал себя в красочной Devil May Cry 4, а в прошлом году помог произвести впечатление устрашающей Resident Evil 5.

ХИТ?



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

shooter.third-person.scifi

Зарубежный издатель:

Сарсом

Российский дистрибутор:

«1С-Софтилаб»

Разработчик:

Сарсом

Количество игроков:

до 16

Дата выхода:

18 мая 2010 года

(Европа)

Онлайн:

<http://www.lostplanet2game.com/>

Страна происхождения:

Япония

# Lost Planet 2

Возможно, упрямство – важнейшее из присущих человечеству качеств. Ведь только упрямством можно объяснить желание людей изучать, открывать и покорять все новые и новые горизонты, не обращая внимания на опасности и не считаясь с потерями. Главное – цель, она же оправдывает любые средства.

**П**очти непригодная для жизни ледяная преисподняя – далекая планета E.D.N.III – за десять лет, миновавшие после событий оригинальной Lost Planet: Extreme Conditions, кажется, начала меняться к лучшему. В корке вечной мерзлоты, с которой так долго и безуспешно боролись люди, возникли многочисленные трещины, и там, где еще недавно лежала толща снега, словно по мановению волшебной палочки, стали появляться настоящие тропиче-

ские джунгли, бурные реки и даже безводные пустыни. Одно осталось неизменным – человеку на E.D.N.III выжить по-прежнему очень непросто. Ведь, даже изменив облик, планета демонстрирует дурной нрав и откровенное желание уничтожить всякого двуногого, неосторожно возомнившего себя венцом творения.

Да-да, наши с вами потомки так и не смогли стать полноправными хозяевами этого недружелюбного мира – и тому есть как минимум две серьезные причины. Первая –

многочисленные и кровожадные акриды, несмотря на климатические изменения, не только не ослабели, но, напротив, расплодились, став еще злее и опаснее. Вторая причина кроется в привычках самих *homo sapiens*, для которых борьба за власть из необходимости частенько превращается в смысл существования – и, одновременно, в способ саморазрушения. Подчинить E.D.N.III и справиться с акридами пытаются несколько соперничающих группировок – и ни одна из них не желает уступать другой. Кто сумеет

КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Достаточно прямолинейный шутер про войну со злобными жуками на далекой заснеженной планете собираются превратить в масштабный боевик для совместного прохождения – не забыв, впрочем, многое доработать.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Боимся, что, излишне увлекшись многопользовательскими режимами, разработчики недоглядят за сюжетной кампанией.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Надеемся получить «идеальную игру от Capcom» – яркую, эффектную, брутальную и, вместе с тем, увлекательную. Другая планета, гигантские роботы, исполинские боссы, гора оружия и командный режим... Что еще нужно современному шутеру для завоевания всенародной любви?



Пустыня и песчаные черви – разработчики явно неплохо знакомы с легендарной «Дюной» Фрэнка Герберта.

Несмотря на «командный» дух *Lost Planet 2*, теоретически, никто не запрещает забыть о товарищах (будь то боты или живые люди) и воевать так, как вы считаете нужным, не задумываясь о взаимовыручке или координации действий. Однако, судя по доступным уже сейчас демонстрационным уровням, даже в сюжетной кампании неоднократно будут возникать ситуации, когда коллективный разум – если не единственный, то, во всяком случае, кратчайший путь к успеху. Речь, разумеется, идет прежде всего о встречах с боссами, частых и предельно напряженных. Конечно, некоторых недругов, при определенной сноровке можно одолеть и в одиночку – но далеко не всех. Так, например, продемонстрированный журналистам *Akrid X*, жуткая, смахивающая на многоногого дракона тварь величиной с дом, скорее всего попросту затопчет смельчака. Другое дело – слаженное нападение вчетвером. В этом случае один или двое участников команды смогут отвлечь внимание врага на себя, а остальные, отыскав наиболее уязвимое место, получат возможность прикончить противника при помощи тяжелого вооружения.



уцелеть в этой мясорубке, мы узнаем в мае, когда *Lost Planet 2* доберется до магазинов. А пока давайте как следует разберемся, чем же обещает нас порадовать продолжение блокбастера трехлетней давности.

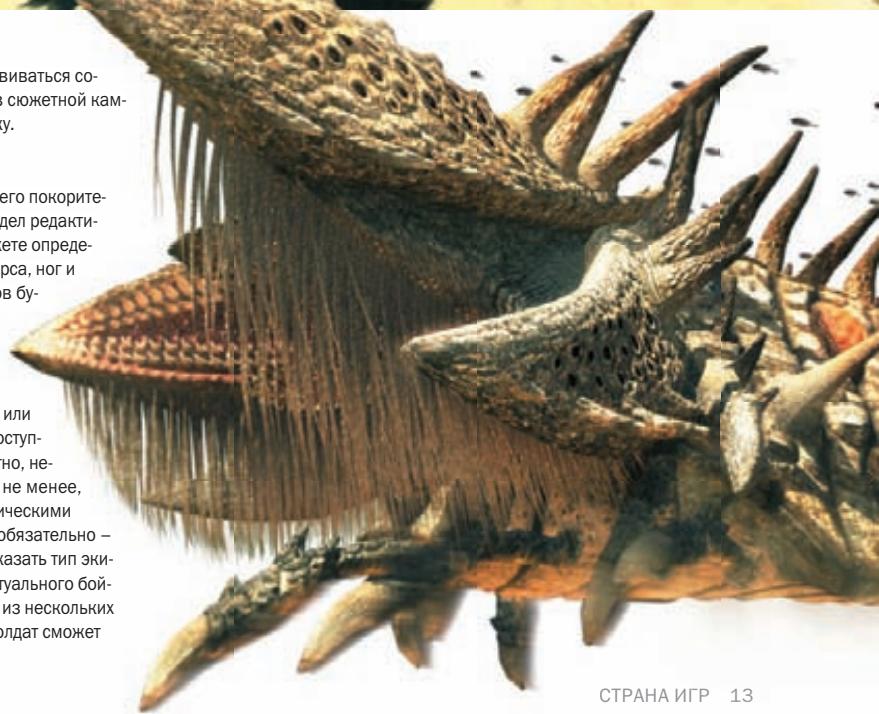
## Читатели и писатели

Поклонники первой части наверняка помнят, что главный герой там был один да к тому же еще и с непрменной амнезией, а происходившее в равнине напоминало дешевый экологический триллер и мыльную оперу. Собственно, сценарий и персонажей *Extreme Conditions* критиковали нещадно – равно как диалоги и неудачную англоязычную «озвучку». Вероятно, именно поэтому разработчики решили радикально изменить способ подачи сюжета, заодно отказавшись от главного героя как такового. Ключевая роль отныне отводится отряду, к которому принадлежит и ваш персонаж. Облик воина, его экипировка, способ выполнения боевых заданий – всем распоряжается геймер. Если верить заявлениям Capcom, именно действия игроков

повлияют на то, как будут развиваться события в каждой из шести глав сюжетной кампании. Но обо всем по порядку.

## Набор «сделай сам»

Выбрав для начала пол будущего покорителя E.D.N.III, вы попадете в раздел редактирования персонажа, где сможете определить настройки для головы, торса, ног и амуниции. Поначалу вариантов будет не так уж много, но позднее их список заметно расширится: новые позиции появятся как в виде бонусов за успешное прохождение тех или иных миссий, так и в форме доступных для скачивания (и, вероятно, бесплатных) дополнений. Тем не менее, ограничиваться чисто косметическими изменениями совершенно необязательно – желающим также разрешат указать тип экипировки для каждой руки виртуального бойца, предложив выбрать один из нескольких классов. Так, в правой руке солдат сможет



Главное в схватке с любым врагом – как можно быстрее найти его «ахиллесову пяту». Поставившись при этом не погибнуть.

PC  
PS3  
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



держать оружие – стандартное или модифицированное под роль (защитник либо атакующий). Левая рука по умолчанию предназначается для гранат, которых на сегодня четыре разновидности, каждая со своими плюсами и минусами. И, наконец, завершая процесс создания подопечного, пользователь волен «научить» его каким-нибудь движениям, в том числе и особым жестам. Последние вряд ли пригодятся в сражении с акридами, зато помогут вашему рекрутку выделяться из толпы трехмерных соплеменников, придав новобранцу некоторую индивидуальность. А вот определить политические пристрастия героя едва ли получится. В зависимости от миссии он, помимо вашей воли, все равно будет примыкать то к одной воюющей стороне, то к другой, что, по замыслу авторов, даст более полное представление о том,

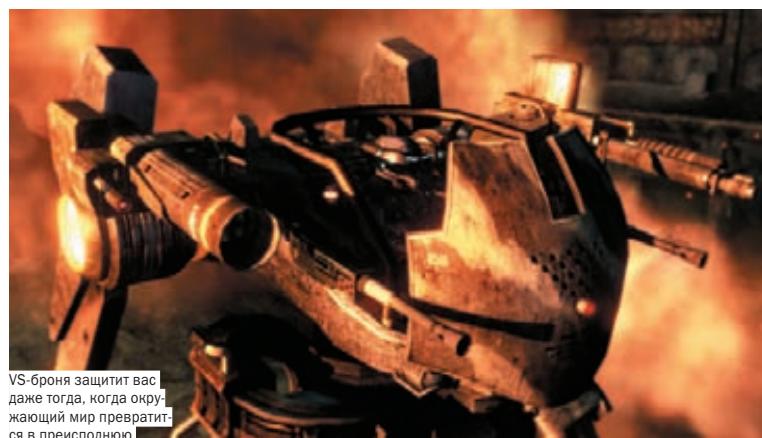
Совместное прохождение – бесспорно, отличная идея. Но и о более привычных разновидностях многопользовательского режима в Сарсом не забывают. Точный список доступных вариантов сетевых соревнований пока неизвестен, но, судя по всему, большая часть того, что мы видели в оригинальной *Extreme Conditions* и ее дополненной версии, *Colonies Edition*, появится и здесь. Кроме того, уже официально подтверждено, что одновременно проверять друг друга на прочность смогут до шестнадцати игроков.

Размеры многих противников таковы, что для победы над ними в одиночку приходится только мечтать.

как развивался конфликт, и даст повод многократно перепроходить одни и те же уровни – в том числе, совместно с другими игроками.

### Командный дух

Многопользовательская составляющая – пожалуй, главный козырь *Lost Planet 2* и ключевое отличие продолжения от оригинала. Сетевой режим (к слову, очень достойный) был и в *Extreme Conditions*, но там противостояния игроков, фактически, не выходили за рамки привычных Deathmatch и Capture the Flag с поправкой на определенные особенности, вроде использования термальной энергии. Теперь разработчики делают упор на коллективное прохождение, сделав его неотъемлемой частью игровой механики. Судя по всему, действовать в одиночку не получится, даже если очень этого захочет – не требуется обязательного online-соединения, *Lost Planet 2* отправляет вас на очередное зада-



VS-броня защитит вас даже тогда, когда окружающий мир превратится в приспособленную.



ние в компании... старых добрых ботов, которые и попытаются помочь вам по мере сил. Разумеется, наиболее предпочтительный вариант – собрать команду из четырех человек, но в случае нехватки кадров вакантные должности в отряде займут опять-таки боты, чей искусственный интеллект, согласно заявлению издателя, не подведет в условиях постоянно меняющейся боевой обстановки.

### Повторение пройденного

Стремление к коллективизации, очевидно, почти не сказалось на базовых принципах игрового процесса: *Lost Planet 2* по-прежнему принадлежит к числу шутеров от третьего лица, где вам не только разрешают передвигаться и воевать на своих двоих, но и открывают доступ к боевой технике – так называемым *vital suits* (VS), использование которых в бою (как против акридов, так и против других «оазелинителей» *E.D.N.III*) может серьезно повлиять на соотношение сил. Заметим, в сиквеле VS-броня претерпит значительные изменения, и речь в данном случае идет не только о внешних метаморфозах, но и о функциональности. Следуя новой «командной» доктрине проекта, многие типы VS разрешат использовать сразу нескольким игрокам. Так, один из костюмов способен «приютить» до трех пилотов одновременно, а для эффективного управления другим потребуются усилия сразу нескольких участников. Также не стоит забывать, что некоторые VS – эдакие универсальные трансформеры – подходят для ведения военных действий и на земле, и в воздухе, что заметно расширит арсенал тактических приемов пользователей. К слову о тактике – от весьма популярного в первой *Lost Planet* крюка авторы тоже не стали отказываться. Конечно, он может показаться не

Глобальное потепление позволило разработчикам *Lost Planet 2* сделать пейзажи и недругов куда более разнообразными.



Если раньше акриды прятались под снегом, то теперь преспокойно устраивают засады, за- капываясь в песок.

PC  
PS3  
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



лучшей альтернативой летающей VS-броне, однако опытным ветеранам открывает немалый простор для маневров в сражениях с акридами и многопользовательских битвах. Кстати, термальная энергия, от которой так много зависело раньше, никуда не исчезнет – капсулы T-Eng по-прежнему остаются чуть ли не единственным источником энергии на планете, и хотя ее уже не нужно собирать просто для того, чтобы согреться, броня и многие разновидности оружия поглощают энергоресурсы с завидной скоростью, заставляя снова и снова пополнять истощающиеся запасы.

### Буйство красок

Оригинальная Lost Planet по праву считалась одной из самых красивых игр для Xbox 360, но за прошедшие три года для платформ нового поколения вышло немало новинок, технологически куда более совершенных. Что ж, в Capcom намерены наверстать упущенное, добавив, где нужно, полигонов, поработав над освещением, текстурами и спецэффектами. Декорации свидетельствуют о метаморфозах климата на E.D.N.III – на смену снежному однообразию пришло буйство тропической зелени, урбанистические пейзажи заброшенных городов и желтизна песчаных дюн. Уровни обещают заметно увеличиться в размерах, а детализация трехмерных моделей напомнит CG-анимацию в дорогих голливудских блок-



бастерах. Особое внимание разработчики уделили акридам, среди которых нашлось место и мелким летающим тварям размером с ворону, и чудовищным исполинам ростом с небоскреб – рядом с ними даже «зеленый глаз», хорошо знакомый по первой части, смотрится, мягко говоря, скромно. Само собой, авторы Lost Planet 2 не обойдут стороной взрывы и прочие пиротехнические эффекты – всполохи пламени, искры рикошетящих пуль и багровые зарева пожарищ выглядят на редкость красиво и правдоподобно.



Один взгляд на Akrid X заставляет усомниться в перспективах войны за планету.

Некоторые разновидности VS могут служить транспортным средством для целого отряда сразу.



ПРИЯТНО ОСОЗНАВАТЬ, ЧТО АВТОРЫ ПРОДОЛЖЕНИЯ РЕШИЛИ ОСНОВАТЕЛЬНО ПЕРЕРАБОТАТЬ ИСХОДНУЮ КОНЦЕПЦИЮ, ЗАДУМАВ СДЕЛАТЬ LOST PLANET 2 НЕ ТОЛЬКО ЗРЕЛИЩНЕЕ, НО И РАЗНООБРАЗНЕЕ.

### Новый маршрут

Формула первой Lost Planet, несмотря на кажущуюся простоту, была достаточно популярной, позволяя разработчикам не задумываться о нововведениях. Тем приятнее осознавать, что авторы продолжения решили все-таки основательно переработать исходную концепцию, задумав сделать Lost Planet 2 не только зрелищнее, но и разнообразнее. Упор на совместное прохождение кампаний, множество разновидностей многопользовательского режима, доведенный до ума баланс и расширенные возможности – все это, возможно, превратит проект в один из лучших шутеров 2010 года. Получится или нет, узнаем через несколько недель. **СИ**

18

РЕКЛАМА

www.pegi.info

ТВОЁ РЕШЕНИЕ  
ИЗМЕНЯЕТ ВСЁ

HEAVY RAIN

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.

Город охвачен страхом. Неуловимый маньяк помечает своих жертв птицами-оригами. Полиция бессильна. Вы сыграете за четырех ключевых персонажей одной истории. Каждое решение повлияет на сюжет, каждый шаг – на развитие истории. Каждое действие повлечет неизвестные последствия. В любом случае, за сделанный выбор придется платить. Heavy Rain – не просто игра, это настоящая интерактивная драма.

ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 3.

○ ПЕРЕГОВОРЫ

○ АГРЕССИЯ

△ СКРЫТНОСТЬ

✗ БЕЗРАЗЛИЧИЕ

PS3™  
PlayStation 3



SONY  
make.believe

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, PC-style, fantasy

Зарубежный издаватель:

не объявлен

Российский издаватель:

не объявлен

Разработчик:

Iron Tower

Количество игроков:

1

Дата выхода:

2010 год

Онлайн:

www.irontowerstudio.com

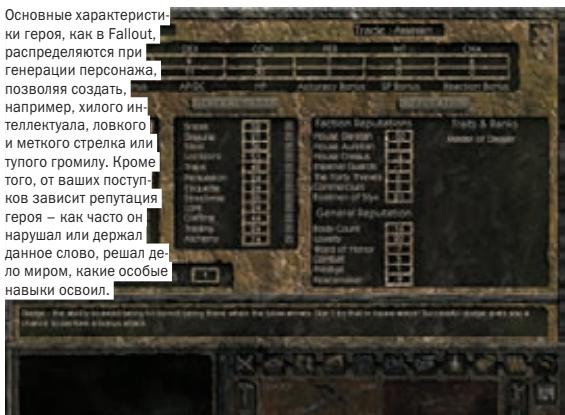
Страна происхождения:

Канада

Игра создается на бесплатном движке Torque 3D и, несмотря на малый бюджет и технологические ограничения, разработчики стараются выжать из него все возможное.



Основные характеристики героя, как в Fallout, распределяются при генерации персонажа, позволяя создать, например, хилого интеллектуала, ловкого и меткого стрелка или тупого громилу. Кроме того, от ваших поступков зависит репутация героя – как часто он нарушал или держал данное слово, решал дело миром, какие особые навыки освоил.



демоверсию  
вы найдете  
на диске «СИ»

## › Age of Decadence

Один из персонажей «Симпсонов», продавец комиксов, как-то обмолвился, что его дипломной работой был перевод «Властелина Колец» на клингонский. Бездну смыслов, скрывающуюся за этой короткой шуткой, постороннему человеку передать столь же сложно, как рассказывать про Age of Decadence.

**Н**азвание проекта переводится как «Эпоха упадка» – всеобъемлющее определение, хорошо описывающее ситуацию с хардкорными компьютерными ролевыми играми. Так, по крайней мере, положение дел с жанром выглядит для его ярых поклонников – людей, которым даже Dragon Age: Origins кажется слишком прямолинейной и упрощенной.

Прежде чем рассказывать об Age of Decadence, стоит поговорить подробнее о феномене indie-RPG как таковых. Если, скажем, среди шутеров в какой-то момент произошло явное разделение на тактические симуляторы и кинематографичные боевики, то более сложные для обывателя классические ролевые игры, с пошаговыми сражениями, кучей характеристик, классов и умений, разветвленными диалогами и нетривиальным сюжетом, оказались не востребованы на и без того сокращающемся PC-рынке.

Первые четыре пункта сегодня можно найти в римейках культовых JRPG на портативных консолях, последние два – в про-

ектах вроде Fallout 3 и Mass Effect, но игры, объединяющей все сразу, не появлялось уже очень давно.

Пользовательский спрос, недостаточный для окупаемости больших проектов, финансируемых серьезными издательствами, породил уникальное явление: талантливых одиночек, создающих игры любимого жанра самостоятельно, словно Дэвид Бредли или Ричард Герриот почти 30 (с ума сойти!) лет назад. Да и выглядят их произведения, что уж скрывать, словно ранние части Wizardry и Ultima.

Эти люди создают целые миры и эпические сериалы с переносом персонажей, сотнями квестов и NPC, год за годом оставаясь известными лишь узкому кругу ролевиков. Spiderweb Software, студия, основанная еще в 1994 году и состоящая из трех человек (один из которых – секретарша), на сегодняшний день выпустила уже по пять серий Avernum и Geneforge (для PC и Mac!), а после выхода Avernum VI собирается заняться новым циклом, с другой ролевой системой и в иной игровой вселенной – и все это ради нескольких тысяч фанатов. Которые, тем не менее, готовы выложить 10-20 долларов за качественную игру.

**Мы наш, мы новый мир построим**  
Винс Д. Веллер (псевдоним вице-президента  
по маркетингу крупной канадской компа-

**РАЗДОБЫВ ДОРОГОЮ ТУНИКУ И ОБЛАДАЯ ДОСТАТОЧНЫМИ ПОЗНАНИЯМИ В ЭТИКЕТЕ, ГЕРОЙ СМОЖЕТ УБЕДИТЬ СТРАЖНИКОВ В СВОЕМ БЛАГОРОДНОМ ПРОИСХОЖДЕНИИ.**

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**РЫЦАРИ В ПИКСЕЛЬНЫХ ДОСПЕХАХ** Вопрос на понимание сути феномена независимых разработчиков: Слышали ли вы об игре Knights of the Chalice? Думаю, вряд ли, а ведь именно она заняла III место (после Dragon Age: Origins и Risen) в номинации «Лучшая RPG 2009 года» на авторитетном ресурсе RPGWatch. Архаичная на вид, она, тем не менее, была признана лучшей компьютерной реализацией правил Dungeons & Dragons 3.5 со времен The Temple of Elemental Evil.

## ХИТЫ



Александр Трифонов

ТЕКСТ

Александр Трифонов

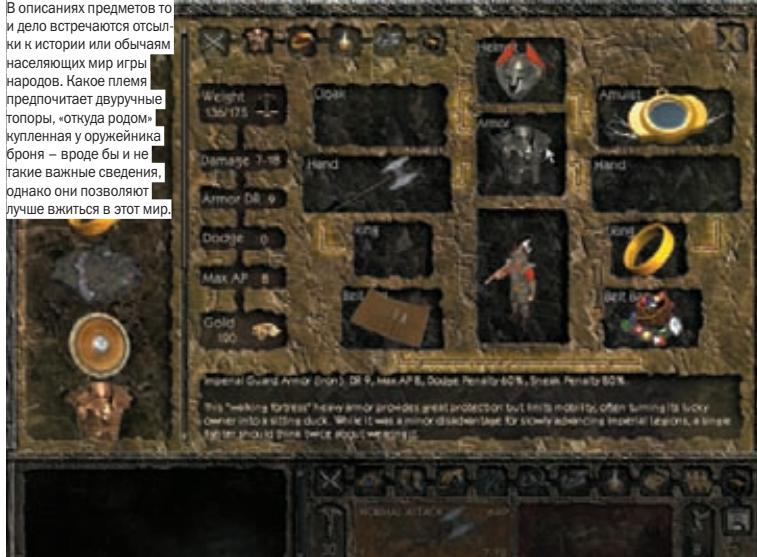
КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Образчик жанра хардкорных ролевых игр, собираемых на коленке энтузиастами, который вкратце можно описать как «Dark Sun встречает Fallout»: нелинейный сюжет и пошаговые бои в фэнтезийном постапокалиптическом мире.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Как и с любым проектом, создаваемым маленькой командой без финансирования, риски очень высоки – или кишащие багами версии и бесконечные патчи, или зияющие провалы в сюжете и балансе, а то и все сразу.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Пример Mount & Blade доказал, что при достаточном упорстве и таланте можно получить мировое признание даже с самым нишевым проектом. И, если не отвлекаться на внешний вид, у Age of Decadence немало достоинств.

В описаниях предметов то и дело встречаются отсылки к истории или обычаям насеявших мир игры народов. Какое племя предпочитает двуручные топоры, «откуда родом» купленная у оружейника броня – вроде бы и не такие важные сведения, однако они позволяют лучше вживиться в этот мир.



ни – по условиям контракта он не может заниматься побочным бизнесом и вынужден скрывать настоящее имя), один из основателей студии Iron Tower и ее главный дизайнер, прекрасно знаком с вышеописанной ситуацией: еще бы, ведь он уже давно работает на сайте RPGCodex, известном своим ироничными разоблачительными обзорами современных ролевых хитов. «Рельсобые» сюжеты, одна лишь иллюзия выбора в диалогах и заданиях, нелогичные поступки персонажей и отсутствие видимых последствий от действий героя: список недостатков продукции Bethesda и BioWare можно продолжать и продолжать.

В какой-то момент, вероятно, пришло осознание, что такая партизанская война, не подкрепленная делом, пользы приносит мало, поэтому небольшая команда единомышленников занялась созданием собственного проекта: уж в нем-то все будет, как надо.

Age of Decadence разрабатывается еще с марта 2004 года: дело, по большому счету, добровольное, торопиться им некуда, изда-

тель с плеткой над душой не стоит и об устаревании технологии беспокоиться не стоит – целевой аудитории красавая картишка важна в последнюю очередь.

В этой игре не будет орков и эльфов, «древнего зла™» и невероятных способностей, вдруг открывающихся у главного героя. Ее мир больше всего напоминает вселенную Dark Sun – превращенный опустошительной магической войной в пустыню, в которой немногие уцелевшие цепляются за жизнь в полуразрушенных городах-государствах. Никакого единого правительства или законов, никто и не думает о восстановлении цивилизации: власть сосредоточена в руках нескольких группировок, грызущихся за сохранившиеся довоенные артефакты и знания.

Сравнение с Fallout, также сразу приходящее в голову, не совсем верно: в интервью авторы говорят, что источником вдохновения служила Римская империя эпохи упадка и раннее Средневековье, когда цивилизованный мир был отброшен в развитии на несколько веков назад без всякой



ядерной войны. Оружие и доспехи, обычай и архитектура позаимствованы из начала нашей эры – периода, не самого популярного в классических RPG, хотя и отличавшегося разнообразием культур и наций при полном отсутствии орков и эльфов.

В этом постапокалиптическо-псевдоантичном мире и начинаются приключения нашего героя, которому посчастливилось найти древнюю карту с указанием места, которое до сих пор считалось легендой. Игровку предстоит провести целое детективное расследование в поисках дополнительных указаний, изучая местные байки





В бою всегда можно увидеть дальность перемещения героя и противников, а попытка отойти от стоящего вплотную врага карается свободной атакой. Кроме того, если удар прошел мимо цели, велика вероятность контратаки.



Боевая система в игре пошаговая и основана на очках действия (ОД): перемещение, атаки, доступ к снаряжению стоят определенное количество очков, и когда они заканчиваются, наступает очередь противника. Число затрачиваемых ОД зависит от оружия и типа удара – быстрого, обычного, сильного. Так, за один ход можно нанести два быстрых удара с повышенной вероятностью попадания, но небольшим уроном, либо потратить почти все ОД на один мощный замах, рискуя не попасть по врагу. А еще можно попытаться прицельно попасть противнику в голову, руку или ногу, либо провести спецприем – например, поразить обступивших героя врагов круговой атакой. У оружия каждого вида свои особенности: мечи увеличивают вероятность нанести критические повреждения, копья позволяют бить на расстоянии или пронзять двух врагов сразу, топоры хороши для раскалывания щитов и так далее.

Броня же здесь, в отличие от большинства ролевых систем, не помогает герою увернуться от удара, а наоборот, делает его более не-поворотливым и снижает количество ОД. Зато, если уж вражеский удар угодил в цель, доспехи примут на себя часть урона и здоровье персонажа пострадает не так сильно. Со шлемами работает похожая система – они защищают от опасных ударов в голову, но сужают обзор и существенно снижают шансы по кому-нибудь попасть.

В общем, каждый визит к торговцу сопровождается мучительными раздумьями на тему, как бы соблюсти тонкий баланс между защитой и нападением – установите демоверсию с DVD и попробуйте разобраться в этой хитрой системе самостоятельно.

и недостоверные летописи, пытаясь отдельить факты от вымысла. Насколько народная молва близка к истине, получится узнать только в конце, а уж понравится ли вам правда – вопрос отдельный. Прибавьте сюда Благородные дома и другие политические силы, готовые пойти на все ради крупицы древних знаний: хочешь не хочешь, но придется добиваться доверия ненадежных (помните – предательства, коррупция, двойная, а то и тройная игра тут в порядке вещей) союзников и нажить злостных врагов.

В зависимости от того, с кем вы подружитесь, каким образом придете к цели и как распорядитесь обретенным знанием, игра завершится одной из семи различных концовок. Как обещают разработчики, за одно прохождение вы увидите примерно 60% игры – в отличие от большинства современных проектов, рассчитанных на быструю пробежку за десяток часов, Age of Decadence создается для вдумчивого изучения, предоставляя возможность пробовать разные варианты развития героя и решения встающих перед ним проблем.

### Выбор и последствия

Чем более «среджиссированными» становятся ролевые игры и более зрелицыными – сюжетные сцены, тем меньше свободы остается у игрока: таковы типичные проекты BioWare. Вам позволяют менять поведение персонажа в определенных рамках, но исход у разных ситуаций (да и игры в целом), как правило, только один, каким бы путем вы к нему ни пришли. Можно сотрудничать с вампира-ми или ворами в Baldur's Gate 2, но на битву с Айреникусом это никак не повлияет.

У Bethesda подход другой – основная сюжетная линия слабая и не слишком вдохновляющая; исследовать мир и выполнять побочные задания куда интереснее. Сколько бы времени вы ни потратили на прогулки по провинции в Oblivion, полчища демонов не прорвутся сквозь врата и не уничтожат все живое.

Третий подход, на который ориентируются авторы Age of Decadence, – тот, что использовался почившей Troika Games или в «Ведьмаке»: перед вами очерчены расклад сил, действующие группировки и некая отдаленная цель, о которой толком ничего не известно. Вы сами выбираете союзников и врагов, расхлебываете последствия своих поступков по ходу действия, а не читаете о них на финальных слайдах, и главное – эта история становится именно вашей, а не навязанной создателями. Сценаристы не заставляют убивать того или иного NPC ради пущего драматизма: это ваш личный выбор, равно как и ответственность за содеянное и испорченные отношения с одной из фракций. Что, в свою очередь, может аукнуться в совершенно другом месте и при иных обстоятельствах.

Изначальные отношения вашего персонажа с разными группировками будут зависеть от его «биографии», выбранной при создании, ведь выжить без какой-либо поддержки в этом разрушенном мире очень сложно, а один из Благородных домов, гильдия воров или торговцев все-таки обеспечивает какую-нибудь защиту и поддержку своим членам.

Кроме того, от профессии зависят бонусы к умениям: если с наемником или убий-

**АВТОРЫ ГОВОРЯТ, ЧТО ИСТОЧНИКОМ ВДОХНОВЕНИЯ СЛУЖИЛА РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ ЭПОХИ УПАДКА И РАННЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ.**

Тема исследования прошлого – одна из центральных в повествовании, так что готовьтесь отыскивать и расшифровывать древние карты и учиться использовать компас.



цей все стандартно, то хранитель знаний специализируется на поиске и изучении до-военных технологий, а мошенник – на перевоплощениях и обмане. То есть, раздобыв дорогую тунику и хорошо зная правила этикета, герой способен, например, убедить стражников в своем благородном происхождении и проникнуть в покой какого-нибудь лорда.

Правда, обвести вокруг пальца могут и вас – NPC далеко не всегда говорят правду, и если у персонажа не развито умение «защита от убеждения», найдется много желающих использовать героя в своих целях. Также в диалогах пригодятся и другие умения и характеристики персонажа – например, можно попытаться свернуть шею собеседнику, не привлекая внимания его друзей или блеснуть познаниями в ремесленном деле.

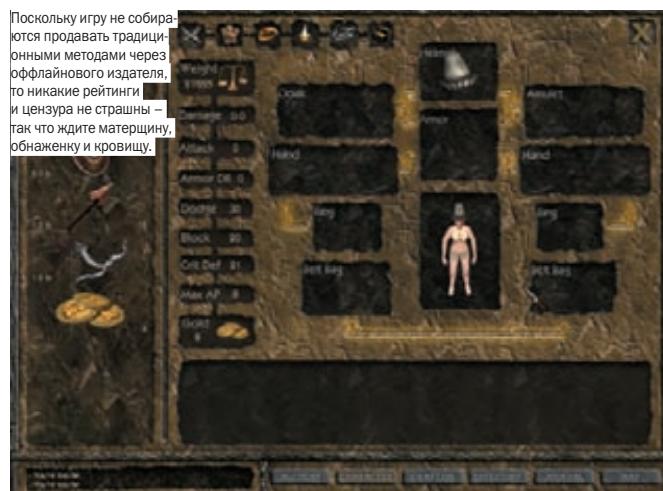
Поскольку вы волны передвигаться где угодно (всего заявлено 22 локации – от крупных городов до заброшенных гробниц), то вполне можете столкнуться с чем-то неизвестным или непреодолимым для героя –

скажем, древним артефактом, который не получится использовать без специальных познаний, или особо опасной ловушкой.

Всего умений 23, от владения оружием разных видов до алхимии и взлома замков, а очки для их прокачки выдаются почти что за любое действие: выполнение заданий, успешную кражу, победу над врагами. В общем и целом, вариантов развития тут не меньше, чем в Arcanum, и при первом взгляде на экран характеристик глаза разбегаются.

Боевая же система Age of Decadence куда удачнее, чем в дебютном творении Troika Games: подробности читайте во врезке, а еще лучше – установите демоверсию с DVD-приложения к этому номеру.

Внешний вид игры неподготовленного человека может напугать, но несмотря на это, перед нами, безусловно, один из самых любопытных ролевых проектов года, а упорству и самоотдаче небольшого коллектива студии Iron Tower можно только аплодировать – так пожелаем этим энтузиастам удачи. **СИ**



Поскольку игру не собираются продавать традиционными методами через офлайн-издателя, то никакие рейтинги и цензура не страшны – так что ждите матерщину, обнаженку и кровищу.



Вячеслав  
Мостицкий

#### ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:** PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:** shooter.third-person  
**Зарубежный издатель:** Rockstar Games  
**Российский издатель:** не объявлен  
**Разработчик:** Rockstar Vancouver  
**Количество игроков:** не объявлено  
**Дата выхода:** 2010 год  
**Онлайн:** www.rockstargames.com/maphayne3  
**Страна происхождения:** Канада

## Max Payne 3

В жизни человека бывает не так много поводов обращаться к словарю в поисках особо ярких образцов обсценной лексики, чтобы выразить все то, что он в данный момент чувствует. Если вы игрок со стажем, то анонс Max Payne 3 – как раз такой случай.

стественно, все фанаты затаив дыхание ждали продолжения самого стильного полицейского экшна, которое Rockstar и Remedy никак не решались анонсировать. За долгие годы, что минули с момента выхода Max Payne 2: The Fall Of Max Payne, появились десятки любительских модификаций в духе «Max Payne 2.5», вышел ужасный одноименный фильм с Марком Уолбергом и была подписана не одна петиция к разработчикам с требованием выпустить, наконец, третью часть. Ну вот, дождались на свою голову! Финны из Remedy, как известно, заняты амбициозным проектом Alan Wake, поэтому издатель Rockstar Games передал осиротевшего полисмена под опеку своей внутренней студии Rockstar Vancouver. Поскольку времени прошло достаточно, и количество поклонников сериала изрядно сократилось, было решено делать триквел почти с нуля, согласно всем видеоигровым тенденциям, предусматривающим выдачу протагонистам брутальных лысин и внедрение sandbox-структур. «Почти» – потому что название, герой и ошметки старой истории все же используются. Все-таки хотя бы формально громкое имя надо оправдывать.

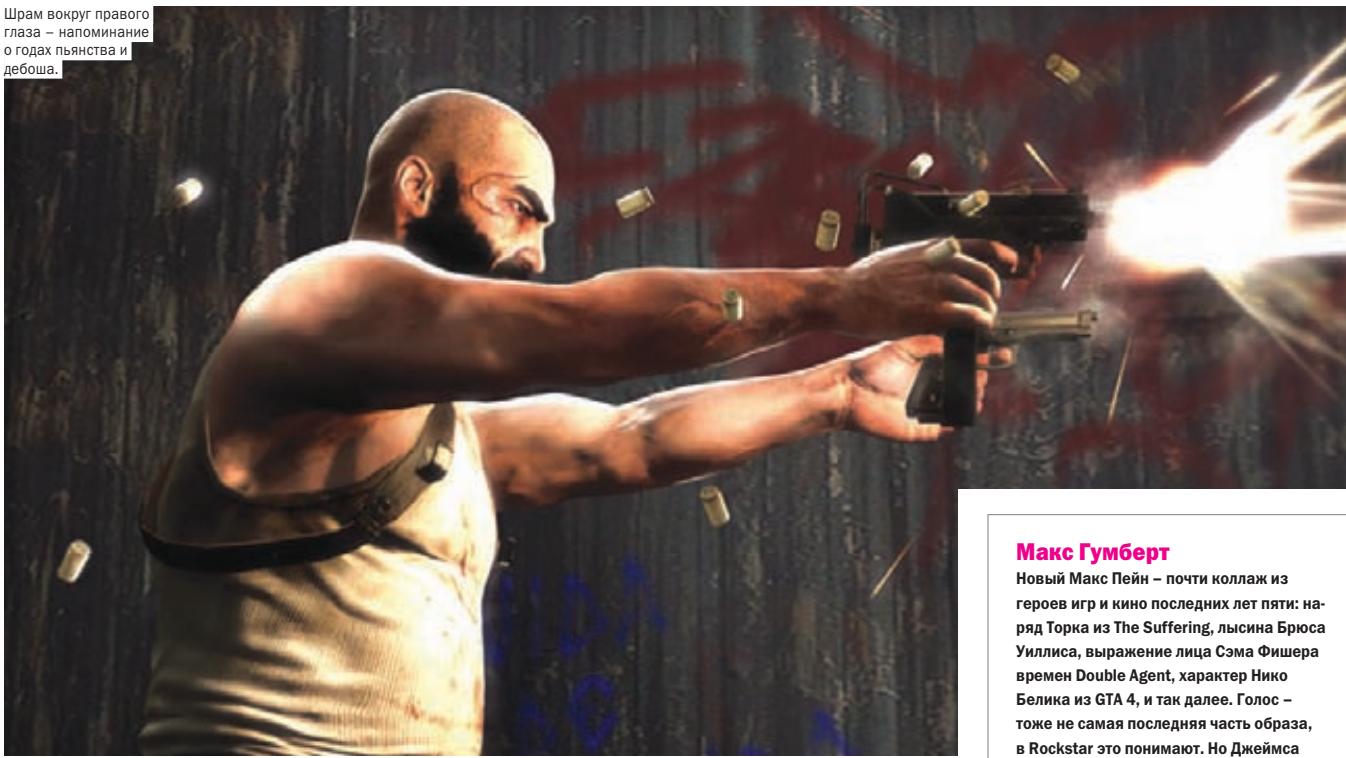
Хотя анонс был сделан еще год назад, информацию приходится буквально вытесживать из водянистых пресс-релизов и заявлений издавателей. Кое-что, впрочем, уже известно. В первую очередь интересен сам герой. «Мы начинаем новую главу в жизни Пейна. Это Макс, каким мы его еще не видели, – говорит продюсер третьей части, видимо, имея в виду усталое лицо с горькой усмешкой, изображенное на рекламном плакате. – Он стал на пару лет старше, устал от мира и циничен как никогда». Иными словами, обрюзг, озверел и оказался почти на самом дне социума – может быть, даже в одной помойке с Итаном Томасом из *Condemned* копался. В *The Fall Of Max Payne* Мона Сакс, киллер, нанятый убить Пейна, не смогла побороть возникших к нему чувств и была застрелена заказчиком прямо на глазах у Макса. Не в силах справиться с потерей дорогого человека и выполнять служебные обязанности, офицер полиции Макс Пейн теряет жетон и остается без средств к существованию. Бог – то есть, в видеоигровой парадигме, сценарист – знает, чем занимался Пейн следующие двенадцать лет. Мы можем лишь строить догадки, оценивая перемены, произошедшие во внешности

Шрам вокруг правого глаза – напоминание о годах пьянства и дебоша.



**ROCKSTAR VANCOUVER** Канадская студия Rockstar не так известна, как Rockstar North (GTA) или Rockstar San Diego (Midnight Club), но достойна уважения и доверия. Не из-за аддона к *Homeworld*, конечно, и не из-за ныне забытого шутера *Global Operations*, но благодаря превосходному «GTA про школу» под названием *Bully* (PS2, дополненное издание *Scholarship Edition* вышло также на PC, Xbox 360 и Wii). Очень проработанная, разнообразная, иногда грубоватая и циничная, эта игра, застрявшая между поколениями консолей, всегда казалась автору этих строк недооцененной публикой.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



#### Макс Гумберт

Новый Макс Пейн – почти коллаж из героев игр и кино последних лет пяти: наряд Торка из *The Suffering*, лысина Брюса Уиллса, выражение лица Сэма Фишера времен *Double Agent*, характер Нико Белика из *GTA 4*, и так далее. Голос – тоже не самая последняя часть образа, в Rockstar это понимают. Но Джеймса Маккэфри, «голос» того, прошлого Пейна, для работы над третьей частью все же не наняли: мол, после такого количества выпивки вокальные и говорильные данные Макса стали совсем ни к черту, поэтому обновленному герою нужен новый актер. Знаменитостей не пригласят – политика компании, – но к кастингу подойдут с предельной ответственностью, ведь углубляться в темные дебри своей души и читать проникновенные монологи Максу предстоит и в третьей части. Некоторые из них совершенно точно будут посвящены борьбе с наркозависимостью от тех самых болеутоляющих (*painkillers*), которых Пейн восстанавливал «подстреленное» здоровье. Рейтинг 18+ обеспечен.

персонажа: борода – стуунер-группа, рабочие штаны – грузчик на стройке, лысина – от частых неприятных воспоминаний, брюшко – от злоупотребления пивом. Но прошлое осталось позади, а мы имеем дело с нынешним Максом Пейном. Он, кстати, покидает дождливый и мрачный Нью-Йорк и отправляется в солнечный город Сан-Паулу, что на юго-востоке Бразилии. Впрочем, как герой быстро убеждается, в бразильских фавелах не меньше крови, насилия, предательства и коррупции, чем в трущобах большого города.

Конечно же, бывший полицейский Пейн оказывается в этой дыре не затем, чтобы засовать полгорода в наручники. Дабы яснее представить положение вещей, вспомним, что Сан-Паулу – это очень проблемный бразильский город, по площади в полтора раза

КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Запоздалое завершение (как нам усиленно намекают) трилогии про бывшего полицейского, не сумевшего приспособиться к мирной жизни и поэтому стреляющего бандитов в Бразилии.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что громкое имя утащит игру на дно, даже если она окажется «просто хорошей», а не выдающейся. Max Payne – это Johnny Walker видеогерой, а никак не Рональд Макдональд.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Вероятно, смена сеттинга (Сан-Паулу вместо Нью-Йорка) и обновленный образ постаревшего героя не придутся по вкусу фанатам былого Пейна, но незнакомым с сериалом людям результат может понравиться.



превышающий Москву, с отвратительной экологией, непродуманной градостроительной политикой, когда среди обветшальных лачуг торчат пятидесятиэтажные небоскребы из стекла, и населением, которое более чем наполовину находится за чертой бедности. Вот и выходит, что спокойно прогуляться по тамошним улочкам у Пейна точно не получится. Главный герой приехал в этот город на заработки, устроившись «охранником» в одну влиятельную бандитскую семью. Довольно скоро он обнаруживает, что ввязался в масштабное противостояние между группировками, из которого не так-то просто выбраться живым. Особенно его противникам, различным бандитам и, думается, членам спецслужб.

#### Дело техники

Max Payne по сути не изменился: он остается мастером красивых перестрелок и эффектных прыжков в slow motion. Когда-то давно именно этот сериал ввел моду на bullet time – и с тех пор прием затаскали, превратив в банальность (или кич – см. WET

и Stranglehold). В Rockstar обещают «осовременить» этот старый трюк, на котором строится весь геймплей, но в пример приводят уже замеченную в других играх систему environmental bullet time: в ней замедление включается не по нажатию кнопки, а при активации триггера, например, когда вы прыгаете из окна и скользишь по покатой крыше, стреляя во всех вокруг. О других «нововведениях» тоже можно говорить, лишь предварительно их закавычив: речь идет о системе укрытий, знакомой по Gears of War и старушке kill.switch, и «особом значении анимации», за которую отвечает движок euphoria. Будто предвидя скептическую реакцию журналистов, разработчики сразу поясняют, что перестрелки ни в коем случае не сводятся к прицельной пальбе из-за ящика – отсиживаться за бетонной стеной игрок будет по собственному желанию (Макс по-прежнему достаточно ловок, чтобы уклоняться от пуль). Что касается анимационного движка, то он отлично зарекомендовал себя еще в GTA 4. В Max Payne 3 же честное взаимодействие объектов и тел будет влиять на



**В БРАЗИЛЬСКИХ ФАВЕЛАХ  
НЕ МЕНЬШЕ КРОВИ, НАСИЛИЯ,  
ПРЕДАТЕЛЬСТВА И КОРРУПЦИИ,  
ЧЕМ В ТРУЩОБАХ БОЛЬШОГО ГОРОДА.**

**Вверху:** Надеемся, что дробовик Макс несет все-таки во второй руке.

сам геймплей (представляется что-то вроде садистских развлечений PSN-игры Pain или баловства с Силой в The Force Unleashed... только без Силы). GTA 4 следует вспомнить еще раз, потому что в злоключениях Пейна будет использован и тамошний основной движок RAGE: ему по зубам как крупные города с толпами снуящих туда-сюда обывателей, уличным движением и множеством деталей, так и тесные, заставленные всякой рухлядью комнатушки.

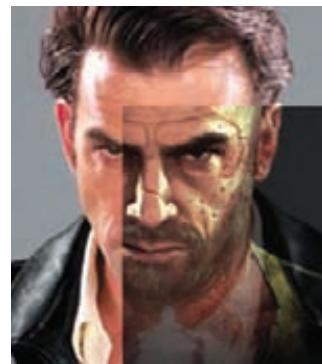
#### Под пальмами Бразилии

Получается, что Сан-Паулу – эдакое чистилище, где Макс Пейн борется с внешними и внутренними демонами, испытывает катарсис и, возможно, обретает спокойствие и веру в завтрашний день и демократию. Или, согласно античной теории трагедии, погибает, а очищается уже зритель. Второй вариант кажется более вероятным: Max Payne 3, со слов представителей Rockstar, остается нуарным, мрачным боевиком. Даже несмотря на яркое тропическое солнце, что приекает макушку облысевшему полисмену. **СИ**

**Внизу:** Противники детализаций не отличаются. Впрочем, сколько еще времени впереди.



Изображение, после которого все нападки вроде «Макс не настоящий!» считаются безосновательными. Слева – Max Payne 2, справа – Max Payne 3.



## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**КТО С МЕЧОМ ПРИДЕТ...** Свой путь в игровой индустрии Mode 7 Games начала с Determinance – мультиплерного экшна, позволяющего вдоль вдоль помахать клинками. Увы, «лучшенной Die by the Sword» не получилось – мечемашиство в Determinance не дотянуло до идеального прародителя. Игре явно не хватало разнообразия режимов, всяческих «фишек» в геймплее и, как следствие, толп поклонников. А так как еще и сингл получился слабым, то проект прошел почти незамеченным широкими массами. Как бы те же самые проблемы не настигли и Frozen Synapse...

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy.turn-based.

modern

Зарубежный издатель:

Mode 7

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Mode 7

Количество игроков:

до 2

Дата выхода:

IV квартал 2010 года

Онлайн:

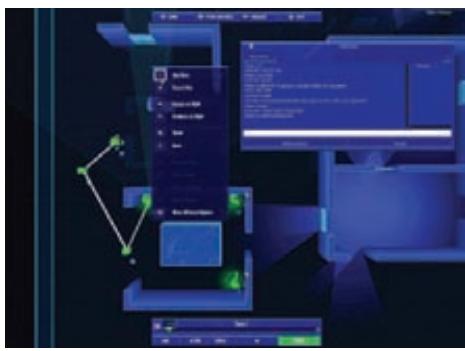
www.frozensynapse.com

Страна происхождения:

Великобритания

**Вверху:** Так все и выглядят: вид сверху, по зданию бегают красные и зеленые человечки и стреляют друг в друга. Оформление спартанское, зато все понятно.

**Внизу:** Говорят, что нам позволят просчитывать последствия тех или иных действий противника. Надеемся, это правда – так планирование упростится.



## ➤ Frozen Synapse

**ЧТО ЗНАЕМ?** Суть творения студии Mode 7 Games проста: есть два отряда солдат, они сходятся на небольшой карте и пытаются перебить друг друга (напоминает Laser Squad, если помните такой). Ваша задача: отдавать приказы. Раздали команды, нажали на специальную кнопку – начался обсчет очередного хода. А так как все действия происходят одновременно, то выйти может всякое и победит тот, кто лучше сумеет предугадать замысел противника. Правда, внешне игра смотрится не очень – слова «минималистическая графика» здесь подойдут как нельзя кстати. Но идея у создателей масса. Планируется около десятка режимов – с «туманом войны» (ждите внезапно выскакивающих из-за угла противников) или без. Игра можно против AI, либо друг с другом. Больше того, обещают даже мультиплерную кампанию, где у каждого появится собственная

база, которую позволено улучшать и развивать, усиливая тем самым свой отряд и получая дополнительные возможности в случае атаки врага. Кстати, в кампании игроков ждут самые разнообразные задания (от скрытого проникновения в стан противника или захвата заложников до банального штурма). В общем, пахнет заманчиво, но каково окажется на вкус, предугадать не рискнем.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Невозможности найти соперников – игра-то на любителя, слабости AI в сингл-режиме и небольшого разнообразия юнитов и вооружения.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На возможность всплыть покомандовать отрядами солдат с футуристическим и современным вооружением, а также на интересную мультиплерную кампанию.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**И ОДИН В ПОЛЕ ВОИН** Маленькая Пруссия, судя по всему, страдала комплексом неполноценности, борясь с которым решила, развязав войну. Вооружив огромную (для такой страны) армию, король-солдат Фридрих II ввязался в большую европейскую кашу, заваренную Англией, выступив против таких гигантов, как Россия, Франция и Австрия. И, как ни странно, победил (в немалой степени из-за удачных «бросков кубиков»). Неудивительно, что AGEod выбрали историю Семилетней войны как основу для своего нового варгейма.

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy.wargame.turn-based

Зарубежный издатель:

Paradox Interactive

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

AGEod

Количество игроков:

до 2

Дата выхода:

II квартал 2010 года

Онлайн:

www.ageod-forum.com/forumdisplay.php?f=251

Страна происхождения:

Франция



**Вверху:** Помимо обучения, нам предложат несколько сценариев, начинающихся в разные периоды войны, а также кампанию, охватывающую все времена конфликта – с 1756 по 1763-й.



**Справа:** Без снабжения нет победы, и один из фильтров карты позволит вам узнать, где войска будут недоредактировать и недосыпать, а где смогут как сыр в масле кататься.

## ➤ Rise of Prussia

**ЧТО ЗНАЕМ?** Rise of Prussia должна продолжить линейку исторических варгеймов от AGEod, перенеся действие в середину XVIII века, в годы Семилетней войны (1756-1763). Выступить мы сможем на стороне Пруссии и ее союзников либо австрийской коалиции (в состав которой входила и Россия). Игра похожа на прочие варгеймы этой студии (например, на Napoleon's Campaigns), но будет отличаться от них. Так, систему командования (достаточно запутанную) пообещали упростить. А в исторических событиях сделать варианты выбора для повышения интереса к проекту и реиграбельности (в самом-то деле, сколько же можно бежать по накатанной школьными и вузовскими учебниками дорожке, пора брать пример с собственного издателя с его великолепными «альтернативно-историческими» глобальными стратегиями). В остальном

серезных изменений в геймплее не планируется: по-прежнему формируем из отрядов армии, назначаем командиров, двигаем войска по карте и захватываем чужие территории (более тысячи провинций обещаны). Так что всем недолюбливющим варгеймы и долгое планирование перед нажатием кнопки «End Turn», лучше на Rise of Prussia внимания не обращать. Если только вы не фанат Фридриха II, прозванного Великим.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Слабости искусственного интеллекта (порой впадающего в ступор), а также массы недоделок и ошибок (ставших уже визитной карточкой AGEod).

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На улучшение AI до такой степени, чтобы он достойно противостоял даже геймеру, делающему нестандартные ходы. Не все же по почте играть.

# BATTLEFIELD

## BAD COMPANY 2



[k8]RainCore

### АН-64 Apache

Ударный вертолет ВВС США, оборудованный 30мм пулеметом M230 и двойными установками 70мм неуправляемых ракет Hydra-70. Экипаж - 2 человека. Вертолет обладает высокой боевой живучестью, в том числе при прямом попадании.

## ЭТАЛОН ОНЛАЙН СРАЖЕНИЙ

БОЛЬШЕ ОРУЖИЯ,  
БОЛЬШЕ ТЕХНИКИ,  
БОЛЬШЕ РАЗРУШЕНИЙ,  
БОЛЬШЕ КОМАНДНОЙ ИГРЫ!

Ukaros

**Снайпер**  
Основное преимущество снайпера это прекрасный камуфляж и грамотное расположение. Вооружен снайперской винтовкой M24. Также в его арсенале присутствует датчик движения MTN-55 и пластиновая взрывчатка.

**Медик**  
Универсальный противопехотный класс, вооруженный пулеметом. Может создавать обширный подавляющий огонь. Главная специализация - первая помощь раненым и реанимация павших.

Joe

**Квадроцикл**  
Сверхлегкое тактическое транспортное средство, используемое на поле боя для разведывательных логистических операций. Экипаж - 2 человека.

Director

**Штурмовик**  
Его стихия - ближний бой. Имеет на вооружении подствольный гранатомет. Представляет из себя серьезную угрозу для живой силы противника и легкобронированных транспортных средств.

ObDo



**Инженер**  
Универсальный класс по работе с техникой, будь то почника или уникарное. Вооружен сверхлегким танковым оружием (в том числе бесшумное), ракетная установка, противотанковые мины и инструмент для быстрого ремонта поврежденной техники.

KleanrGuy



В ПРОДАЖЕ 4 МАРТА 2010 |

[WWW.BATTLEFIELDBC.RU](http://WWW.BATTLEFIELDBC.RU)  
[WWW.BATTLEFIELD.COM](http://WWW.BATTLEFIELD.COM)

16

XBOX 360.

PC



PS3

DICE EA

© 2010 EA Studios GmbH. All rights reserved. Bad Company, Phoenix и логотип DICE являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками EA Studios GmbH и EA. Имя правообладателя EA и логотип EA не являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS" и "PS3" являются лицензированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox", "Xbox LIVE", "Xbox 360" и логотип Xbox являются торговыми марками Microsoft Corporation. Использование Microsoft и логотипа Xbox без разрешения Microsoft и использования по патентам Microsoft, без исключения торговыми марками Xbox, является нарушением соответствующих законов.

# Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Завершая подводить итоги года, мы обращаемся к играм от независимых разработчиков, прохождение большинства из которых вряд ли отнимет у вас больше десяти минут. Так что и отдать им дань уважения мы решили в «короткометражном» жанре фанатского рассказа по мотивам. К сожалению, в формат не вписалась Fig. 8, замечательная игра про велосипед, едущий по чертежу. Ее мы торжественно объявляем «лучшей игрой про велосипед, едущий по чертежу».

## Хит-парад Великобритании

- 1 Mass Effect 2
- 2 Just Dance
- 3 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 4 Dante's Inferno
- 5 FIFA 10
- 6 Wii Sports Resort
- 7 MAG
- 8 New Super Mario Bros. Wii
- 9 Wii Fit Plus
- 10 James Cameron's Avatar: The Game

Electronic Arts  
Ubisoft  
Activision  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Nintendo  
Sony  
Nintendo  
Nintendo  
Ubisoft

## Хит-парад Японии

- 1 Dragon Quest VI: Realms of Reverie
- 2 Resonance of Fate
- 3 New Super Mario Bros. Wii
- 4 Ar tonelico III
- 5 Tomodachi Collection
- 6 Wii Fit Plus
- 7 Kingdom Hearts: Birth by Sleep
- 8 Resonance of Fate
- 9 Valkyria Chronicles 2
- 10 Wii Sports Resort

Square Enix  
Sega  
Nintendo  
Banpresto  
Nintendo  
Nintendo  
Square Enix  
Sega  
Sega  
Nintendo  
DS  
PS3  
Wii  
PS3  
DS  
Wii  
PSP  
X360  
PSP  
Wii



## События прошлых лет

### Год назад

Мировой финансовый кризис заставляет Sony провести масштабную реструктуризацию, в тоже самое время EA анонсирует Dead Space: Extraction для Wii.



### Пять лет назад

EA с пафосом анонсирует игру The Godfather, по мотивам одноименного фильма, а еще тогда живая студия Midway покупает движок Unreal Engine 3.



### Семь лет назад

Bandai спешно покидает рынок портативных консолей, сворачивая производство WonderSwan, а Konami распускает слухи о новой версии MGS для GameCube.



## МОРЕ НЕРАСКРЫТЫХ ТАЙН

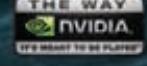
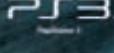


# BIOSHOCK 2

ФЕВРАЛЬ 2010

18  
[www.pedl.info](http://www.pedl.info)

第10章 故事与寓言



© 2009-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. и ее дочерние компании. Разработан 2K Marin, 2K Australia, 2K China, и Digital Extremes. Redneck, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, лицензии 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes и ее подразделениями торговыми марками Digital Extremes. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal Engine, Copyright 1996-2010, Epic Games, Inc. Все права защищены. Все права принадлежат более подробная информация представлена на сайте [www.havok.com](http://www.havok.com). NVIDIA является NVIDIA® The Way To Go! и ее логотипом торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Windows, логотип «Пуск», Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Microsoft Corporation. PlayStation®, PLAYSTATION® и PS® Family logo являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. © 2010 Ubisoft. All rights reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Tom Clancy's, Splinter Cell, and Splinter Cell: Conviction are trademarks or registered trademarks of Ubisoft Entertainment Inc. All other trademarks and/or service marks are the property of their respective owners.



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

## Прыжок веры

Правило Assassin's Creed: не бойтесь прыгать в пропасть неизвестности, внизу всегда подстелен стог надежды. Вопрос: что, если в нем скрыты вилы подставы?

**Л**ет десять назад я сходил с ума по Grandia II. Удивительная игра. Лучшее признание в любви в истории индустрии, идеально прописанные женские образы и не-банальный сценарий – настоящая сказка, по-данная в форме классической консольной RPG. Разве что заниженная сложность обесценивала идеально отточенный баланс боевой механики, отчего успешное прохождение игры казалось неминимого незаслуженным. Словно не бился с чудовищами, а так – неспешно прогуливаясь. Так вот, одна из характерных черт «облегченности» Grandia II – волшебная стрелка, покзывающая, куда надо идти. Не «в какой стороне находится конечный пункт путешествия» (что малоинформативно в лабиринтах), а куда поворачивать на данной конкретной развилке. Такой вот встроенный GPS-навигатор. Отсида и правило Grandia II: если долг зовет направо, стоит сначала сходить налево – там ждет бесхозный сундук с ценным добром. Однако верная дорога всегда одна: путь наживы всегда оканчивается тупиком, словно намекая, что от судьбы спасителя мира не уйдешь. Пограбил добро – возвращаешься назад к развилке и идешь уже по стрелке куда положено. Вроде бы ничего необычного, в консольных RPG такие действия зовутся «исследованием локации». Но лишь в Grandia II они оформлены настолько беспардонно: за первые десять перекрестков игра вырабатывает эдакий условный рефлекс. Увидел развилку – идешь налево

за няшкой. От собачек Павлова геймер отличается только тем, что может гордо отказаться от сундука и проследовать прямо к цели. Еще одно похожее правило Grandia II (да и большинства RPG предыдущего поколения): save-точка в лабиринте – к битве с боссом. Натурально: сохраняешься, проходишь десять метров – и вот он, родимый, который точит. Нет точки – не будет и босса.

Grandia II – только пример, один из многих. Ведь прохождение любой игры не обходится без изучения ее правил и обычаев. Словно пришел на рыбалку, походил по берегу с удочкой, по-пробовал несколько перспективных мест, а потом нашел, где клюет. Дальше – больше. Выучил, что за наживку здешняя рыба предпочитает, в какое время суток кормится, на какой глубине обитает... Если успешная стратегия вычисляется слишком просто, ловить становится неинтересно. Какая разница, дважды плотвичек принесешь домой или сорок? Хочется попробовать другие точки, выловить рыбину покрупнее или хотя бы другим методом. Точно так же любая хорошая игра не отпугивает геймера полным отсутствием клева (внутренней логики), но никогда и не раскрывает все секреты сразу. В идеале нирвана полного понимания должна наступить только после просмотра финальных титров. Если это не так – мы получаем очередной «крепкий сердечник», который геймер (если у него есть в жизни хоть что-то, кроме диска с этой игрой) бросает примерно на середине. Почему – сам не понимает (вроде бы и графика крутая, и сюжет ничего

точка). К счастью, в сюжетно-ориентированной RPG исследование подземелий – отнюдь не главная часть игры, поэтому над правилом развлечения Grandia II можно лишь весело посмеяться. Окажись все так просто в Diablo или, скажем, в Sonic the Hedgehog – был бы караул.

Впрочем, оставляя простор для необязательных исследований и экспериментов (дополнительные квесты, секретные боссы, бонус-этапы), не стоит забывать и о тех, кто хочет просто пройти все до конца путем наименьшего сопротивления. Нелюбознательных, ленивых геймерах. Именно поэтому базовые шаблоны стоит иногда разрывать, чтобы не дать геймерам заснуть от повторения одних и тех же действий. Хрестоматийный пример правильного подхода – битва с двойником героя в Prince of Persia. Выучить наизусть выигрышную тактику драк на мечах со стражниками – и незапланированно обнаружить, что здесь требуется нечто совершенно иное. Сюрприз! Такими ходами нельзя злоупотреблять (иначе можно доказаться до полного отсутствия логики), но в малых дозах оказывают чудесный эффект. На днях проходил Dragon Quest IV, с третьей попытки до меня дошло, что Бальзак не убивается традиционным (атака, атака, лечение, повторить) методом. Подумал, поковырялся в арсенале, разобрался, победил – и был доволен собой, как слон. Понять, что от тебя хотят геймдизайнеры, без подсказки и на лету постичь суть изменений в правилах – гораздо больший повод для гордости, чем убийство очередного босса с 99999HP здоровьем. **СИ**



МАРИНА ПЕТРАШКО

## По мотивам «Апокрифа»

Недавно пришлось поучаствовать в телепередаче. Обсуждалось – уже в который раз – «дурное» влияние игр на неокрепшие умы молодежи. Беседа, вполне предсказуемо, глубиной не блистала.

**M**ного говорили о душевном вреде и убогости геймерства. Отличились выступлениями и «познаниями» в этой области например, психиатр, работавший, по его словам, с игрозависимыми, и писатель Павел Санаев, недавно поучаствовавший в создании фильма «На игре». Только третий «неигровой» гость, диакон Андрей Кураев, не пытался сделать вид, что «уж в играх-то он понимает более, чем в чем-либо другом». Все это оставляло ощущение какого-то цирка или попытки объяснить туземцам Полинезии философию Декарта. Причем все они, вроде бы, игры-то видели, а Санаев даже во что-то играл. Но воды сделали какие-то своеобразные.

Вот я, скажем, не в восторге от классического балета. Я вижу дурацкие костюмы и странные условности, в которых фанаты выглядывают «пластику», «поэтику образов». Судя по реакции большинства, я чего-то в балете не понимаю, а потому не стремлюсь влиться в ряды профессиональных балетных критиков. В играх все с точностью до наоборот: те, кто не видят в них чего-то, актуального для миллионов поклонников (подозреваю, что любителей игр больше, чем балетоманов), непременно выступают с обличениями. Не нужно далеко ходить за Джеком Томпсоном, господин психиатр поразил меня не меньше своим рассказом о терапии игрозависимых подростков. Уже сколько времени прошло, а я все не могу забыть его слова о том, как подростки в конце двухчасовой беседы вели себя «как настоящие наркоманы при ломке», потому что их отлучили от компьютера. То, что два часа интенсивного «психоанализа мозга» вынесет только очень стойкий подросток, осталось за кадром.

Это частный, глубоко засевший мне в память эпизод из его длинной обличительной речи. В качестве угрозы нравственному и интеллектуальному состоянию геймеров выдвигались страшные вещи, от «обеспечивания добра в результате виртуализации» до физической деградации мозговых структур.

Только вот при чем здесь игры? Их тоже делают люди, а у всякого человека есть представления о плохом и хорошем, причем не всегда логичные. Автор сюжета какой-нибудь масштабной игры «с выбором», борясь со своими тараканами, прорабатывает «добрый» и «злой» пути героя, и просчеты здесь гораздо виднее, чем у автора линейного киносценария. Виноват ли жанр игр как таковой или мировоззрение сценариста? Между прочим, морально небезупречная ситуация «разрешения на как-бы-убийство» не уникальна исключительно для компьютерных игр. Но никто почему-то не устраивает истерику на тему безудержной склонности к насилию... например, страйкболистов.

На самом деле, все обсуждение «вреда» упирается в необходимость доказать или опровергнуть утверждение, гласящее, что от передозировки геймерства размыкаются границы реального и виртуального, и человек начинает примеривать заэкранные «правила игры» в реальной жизни. Мой опыт говорит мне, что такое бывает. Но даже если это будет доказано статистически, а не субъективно, нравственные просчеты создателей останутся таковыми, и не перейдут в разряд конструктивных недостатков собственно игр. Скажем, секты – опасные объединения, но никто же не утверждает, что это нехорошо вообще – объединяться по убеждениям?

«Изнутри» вопроса я вижу пока только две реальные характерные для игр «вредных» особенности. Первая, конечно же, банальные «бесконечные жизни». Если вы, как и я, порой чувствуете, что игры хотя бы в малейшей степени определяют поведение человека в реальном мире, то бесчисленные «continue» гораздо опаснее, чем оружие в руках виртуального стрелка. Убийцы в реальности, как бы это парадоксально ни звучало (нет, это не пропаганда насилия), выживают чаще, чем самоубийцы. Если геймер придется сидеть через пролапти в надежде на вторую попытку, скорее всего, свернет себе шею.

И второй недостаток, касающийся, в основном, масштабных RPG и игр с «псевдовыборами» в диалогах. Сценарист размазывает свою фантазию тонким слоем по сотням реплик десятков персонажей. А игровая пресса говорит о возможности отыграть роль Героя (спасителя мира, злодея, покорителя сердец – как душе угодно). Фактически такое «пособие» проигрывает даже антинаучным книгам из серии «как заводить друзей» и, что гораздо хуже, забывает голову ненужными шаблонами. В литературе это «лечится» творчеством гения, в игре же сценарист может быть в десять раз гениальней Толстого, и все равно ему не охватить всего масштаба возможных выборов и решений с той же силой, достоверностью и проработанностью, как в единственной сюжетной линии.

Неужели все, о чём я сейчас сказала, действительно страшно до инфернальности, как говорят обычно с голубого экрана? Скорее, это все еще слишком ново и необычно для массовой аудитории, и непонятно, какое место занимают игры в культуре. **СИ**

Открывающая иллюстрация: Дуглас Фрей



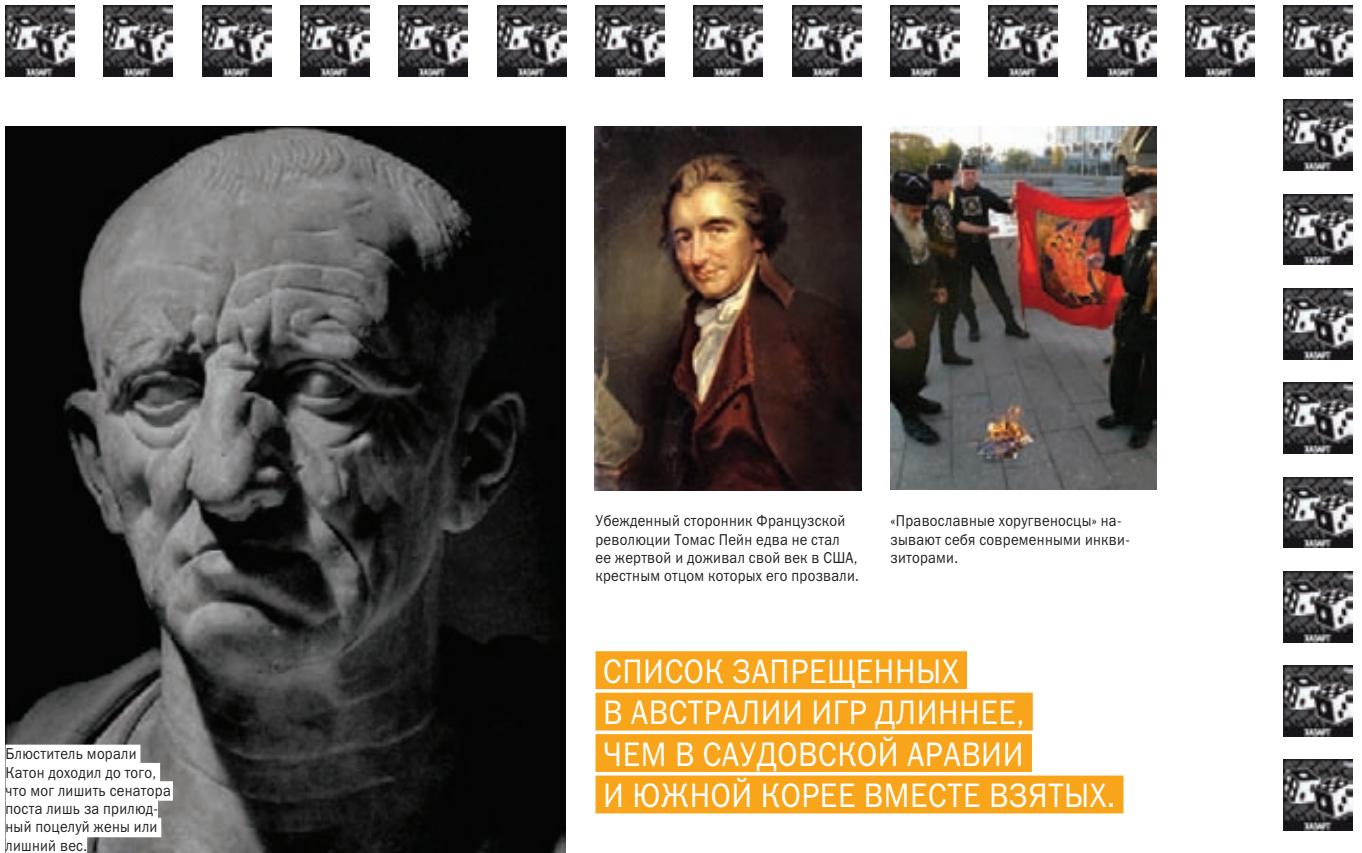
Большинство российских геймеров если и не родились, то выросли в стране, в которой слово «цензура» успело превратиться в страшилку из далекого прошлого. Не то чтобы в современной России процветала свобода слова – по мнению организации «Репортеры без границ», провозгласившей борьбу с цензурой одной из своих первостепенных задач, наше государство по этому параметру стабильно занимает место в середине второй сотни по соседству с Тунисом и Республикой Фиджи. Сам по себе этот факт едва ли заставит кого-то выйти на демонстрацию протеста или хотя бы черкнуть пару строк в блоге, однако участвовавшие нападки на игры со стороны самопровозглашенных ревнителей морали заставляют нас всерьез поговорить о таком явлении, как цензура.

## БЕГУЩИЕ С НОЖНИЦАМИ: Исторические корни игровой цензуры

Само понятие «цензура» имеет римское происхождение, слово это в переводе с латыни означает «оценка». Изначально надзор за моралью римских граждан был лишь второстепенной функцией цензоров – до начала политической карьеры Марка Порция Катона. Активный участник пunicеских войн и видный литератор Катон оказался неутомимым борцом с падением нравов в Вечном городе – к признакам упадка он относил увлеченность

греческой культурой и роскошный образ жизни. Марк Порций доходил до того, что за малейшие проступки исключал уважаемых римлян из сената. Неудивительно, что в историю Катон вошел под прозвищем Цензор. Однако нетерпимый к чужим слабостям демагог Катон кажется чудаковатым стариком на фоне китайского императора Цинь Шихуан-ди и религиозных фанатиков. Первый, стремясь упрочить свою власть, приказал уничтожить все книги, за исключением тех, которые могли приносить практическую пользу (так уцелели





Блюститель морали  
Катон доходил до того,  
что мог лишить сенатора  
поста лишь за прилюд-  
ный поцелуй жены или  
лишний вес.

Убежденный сторонник Французской  
революции Томас Пейн едва не стал  
её жертвой и доживал свой век в США,  
крестным отцом которых его прозвали.

«Православные хоругвеносцы» на-  
зывают себя современными инкви-  
зиторами.

## СПИСОК ЗАПРЕЩЕННЫХ В АВСТРАЛИИ ИГР ДЛИННЕЕ, ЧЕМ В САУДОВСКОЙ АРАВИИ И ЮЖНОЙ КОРЕЕ ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ.

### Взрыв Гайдая

Тягаться с советской цензурой в открытом бою долгое время было непосильной задачей для творческих людей. Приходилось идти на всевозможные ухищрения, если их произведения затрагивали темы, которые цензоры могли счесть антисоветскими. Хрестоматиен пример с комедией «Бриллиантовая рука» Леонида Гайдая – в фильме была масса эпизодов, вызвавших протесты у комиссии. Заранее понимая, что именно так и произойдет, режиссер добавил в финал картины ядерный взрыв! Гайдай так бился за ненужную сцену, что когда согласился ее вырезать, у цензоров уже не осталось сил бороться с остальными спорными фрагментами «Бриллиантовой руки».

рукописи по медицине и земледелию), и казнил несколько сотен ученых. А благочестивые язычники осудили на смерть знаменитого афинского философа Сократа за оскорбление богов, а римляне казнили тысячи христиан за отказ приносить жертвы. Однако уже тогда люди понимали, что запечатленная – в частности, на пергаменте или бумаге – крамольная мысль может быть так же опасна, как и человек, ее высказывающий.

Поскольку евангельские тексты первоначально существовали лишь в устной форме, а некоторые из них еще и противоречили остальным, иерархи церкви, тщательно сличив все писания, признали каноническими лишь четыре из них. Остальные же были признаны противоречащими церковному преданию. Многие из этих текстов, или, по крайней мере, их отрывки, все-таки дошли до наших дней и считаются апокрифическими – в дальнейшем они не раз и не два поднимались на щит противниками христианства.

Зато в эпоху Средневековья католики уже не могли пожаловаться на отсутствие опыта

в области цензуры – Реформация и появление книгопечатания дали святым отцам немало поводов применить свои навыки на практике. Излюбленным средством борьбы с противоречивыми церковной позиции текстами долгое время оставался огонь – когда удавалось дотянуться до авторов, они, подобно чешскому реформатору Яну Гусу, отправлялись на костер вместе со своими сочинениями.

Едва было изобретено книгопечатание, как папа Александр IV запретил распространять на католических территориях тексты, не одобренные Церковью. Еще до того противник Александра флорентийский проповедник Джироламо Савонарола разжигал «костры тщеславия», в которых уничтожали все, что он считал небогоугодным – от картин до философских трактатов и книг, посвященных магии.

В первой половине шестнадцатого века отбор вредной литературы был formalизован: боровшийся за духовное здоровье паства папа римский Павел IV составил первый официальный список книг, запрещенных католической церковью – *Index Librorum*

*Prohibitorum*. Впрочем, и протестанты не отставали. Так, едва оказавшись у власти, английские пуритане начали преследовать католиков. В те времена за непосещение церковной службы присуждались штрафы, а то и в тюрьмы сажали, а тех, у кого находили Библию на латыни, попросту казнили. Постепенно все большее значение приобретали светские науки и искусства, проповедующие чуждые Церкви идеи и подтасывающие ее основы. Неудивительно, что апологеты веры заняли охранительную позицию. За четыре с лишним столетия «Индекс запрещенных книг» пережил тридцать два переиздания – на его страницах фигурировали произведения таких авторов, как Вольтер, Дефо, Коперник, Бальзак, Декарт, Кант. В странах, признававших власть римского понтифика, нелегко было отыскать произведения, вышедшие из-под пера этих вольнодумцев.

Православное духовенство тоже считало важным делом защиту паства от тлетворного влияния западной культуры. Представители Русской Православной Церкви правила по своему усмотрению «Опыт о человеке» Путина, запрещали труды Дарвина, Геккеля, Дидро, Гольбаха и многих других ученых, философов и писателей. Однако основные охранительные функции взяла на себя государство. Первый в российской истории цензурный кодекс, изданный в «дней Александровых прекрасное начало», провозгласил, что в издаваемых книгах не должно было содержаться ничего «против закона Божия, правления, нравственности и личной чести



**Запреты в Сети**

Разговоры о необходимости ограничить поток опасной информации в Интернете не утихают уже более десяти лет. Во многих странах давно уже перешли от слов к делу и снова впереди планеты всей Китай. Местные провайдеры обязаны блокировать доступ пользователей к сайтам, содержащим вредную, по мнению правительства, информацию – чаще всего к таковой относятся различные политические и исторические материалы. Даже медиа-гигантам Google и Yahoo! приходится соглашаться с требованиями Китая и работать под жестким контролем. Еще хуже обстоят дела в Северной Корее и на Кубе, где получить доступ во Всемирную паутину можно лишь с благословения властей, и пользуются этой привилегией очень немногие. К счастью, такие примеры – скорее исключения. В большинстве стран если и ограничивают доступ к сайтам, то к экстремистским (особенно усердствуют Франция и Германия в борьбе с проявлениями нацизма) и порнографическим (тут впереди планеты всей Британия), а также активно борются с файлообменом и заботятся об учащихся, закрывая доступ со школьных компьютеров к потенциально опасным материалам. В России мы пока не видим ни того, ни другого, хотя несколько блоггеров уже успели попасть под суд из-за неосторожных высказываний, а сайты оппозиции подвергались временной блокировке. И все чаще чиновники говорят о необходимости ввести более строгий контроль за деятельностью отечественных пользователей Интернета.



Не все книги, попавшие в Index Librorum Prohibitorum, безоговорочно запрещались – порой авторам было достаточно исправить фрагменты, вызывавшие у Церкви нарекания.

какого-нибудь гражданина». Впрочем, по сравнению с наследовавшим ему младшим братом Александром I выглядел настоящим либералом. Николай I значительно ужесточил вышеупомянутый устав и самолично занимался вопросами цензуры, причем не только в своем отечестве, но и за его пределами. В 1844 г. во Франции некий литератор написал фривольную пьесу, где бабушка Николая, Екатерина Великая, была представлена, мягко говоря, весьма легкомысленной особой. Узнав об этом, русский император написал французскому королю, что если это произведение будет поставлено, в Париж прибудет миллион зрителей в серых шинелях, которые ее освистут. Конечно, после такого предостережения в театры пьеса не попала.

Поскольку священники трудились «за себя и за товарища», светской власти не так уж часто приходилось прибегать к запретительным мерам, ограничиваясь контролем над прессы – до тех пор, пока труды писателей не на-

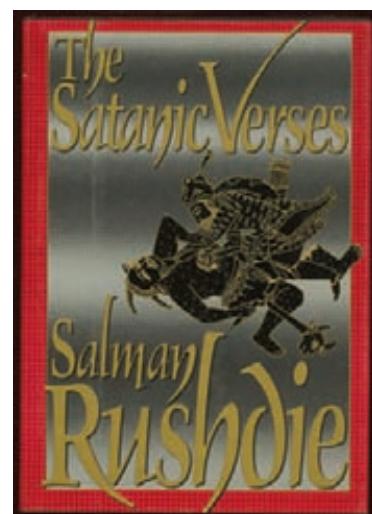
## ЕЩЕ СОВСЕМ НЕДАВНО «ИДУЩИЕ ВМЕСТЕ» ТОПИЛИ В СИМВОЛИЧЕСКОМ УНИТАЗЕ КНИГИ В. СОРОКИНА.

чинили подтасчивать основы этой власти. Так, англичанин Томас Пейн, написавший вскоре после начала Французской революции книгу «Права человека», у себя на родине был приговорен к тюремному сроку (заочно – к тому времени он жил в Париже), а его книга была запрещена. Справедливости ради заметим, что во времена этой самой революции тысячи несогласных в лучшем случае отправлялись в изгнание, в худшем – на гильотину. Да и книг сторонников «свободы, равенства и братства» уничтожили немало.

Но поистине невиданный размах государственная цензура приобрела в первой половине двадцатого века в странах, где господствовали тоталитарные режимы. Едва пришла к власти, большевики с места в карьер ввели новую орфографию и стали сажать тех, кто придерживался прежних норм правописания, а уж декрет о том, что нет и не может быть таких наук, как философия с филологией, современному человеку должен показаться полным абсурдом. Вряд ли стоит напоминать, что в СССР любой текст, шедший вразрез с генеральной линией партии, не имел шансов на публикацию, а его автор вполне мог поплатиться завольномыслие свободой, а то и жизнью.

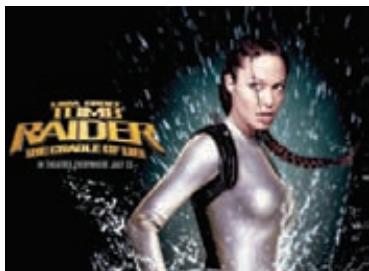
В наш информационный век борьба с книгами не только глупо, но и бесполезно. Сегодня в России если и запрещают распространять какие-то произведения, то лишь те, которые признаны экстремистскими, и вряд ли кто-то из нас будет жалеть, что на полках отечественных книжных магазинов и библиотек не нашлось места для книги, написанной фюрером Третьего рейха. Впрочем, до сих пор находятся люди, полагающие, что аутодафе идеологических вредных книг способствует возрождению нравственности в обществе. Так, всего несколько лет назад кучка православных активистов демонстративно сжигала в центре Москвы книги о Гарри Поттере, а представители молодежной организации «Идущие вместе» топили в символическом унитазе книги В. Сорокина.

Смех смехом, но и в наши дни литературным творчеством можно заработать себе смертный приговор – живым (к счастью) примером тому служит британский писатель Салман Рушди. В его романе «Сатанинские стихи», вышедшем в свет в 1988 году, мусульмане углядели клевету на пророка Мухаммеда. Книга была моментально запрещена в большинстве исламских государств, а глава Ирана призвал единоверцев казнить писателя – впоследствии за голову Рушди не раз предлагались внушительные денежные вознаграждения и он был вынужден скрываться, опасаясь за свою жизнь. Впрочем, как известно, черный пиар – тоже пиар: если бы не многочисленные нападки со стороны радикальных мусульман, еще неизвестно, удостоился бы писатель титула рыцаря Британской Империи или нет.



Нашумевший роман Рушди в России никто не запрещал, но у нас он до сих пор не опубликован, в отличие от прочих книг мэтра.





Игры о Ларе Крофт китайскую компартию не задевают, а вот экранизация пришлась им не по душе.

**В 2004 году голландский режиссер Тео Ван Гог, снявший фильм «Покорность» о положении женщины в исламском обществе, был убит местным мусульманином. Находясь в заключении, убийца Мухаммед Буйери сказал, что если бы ему дали возможность, он сделал бы это снова. Однако вряд ли Мухаммеду удалось бы так просто уничтожить сам фильм, который и сейчас можно легко найти в Интернете. К счастью, глобальную Сеть пока нельзя ни посадить в тюрьму, ни зарезать.**

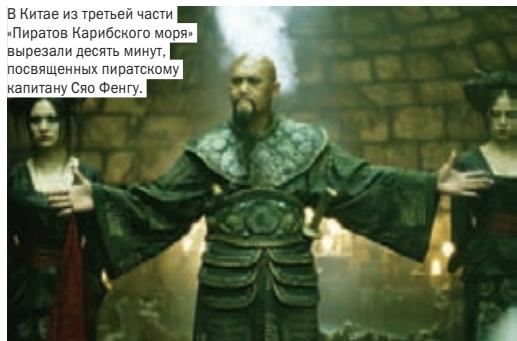
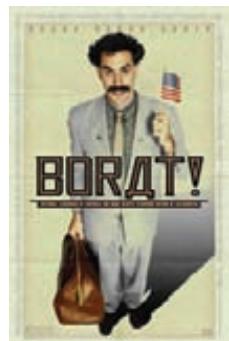
## Главнейшее из искусств

**X**отя далеко не во всех странах мира в прошлом веке чтили заветы дедушки Ленина, не заметить, что кино становится важнейшим из искусств, мог разве что слепой и глухой. Стоит ли удивляться, что список фильмов, подвергавшихся в двадцатом веке цензуре, гораздо длиннее, чем перечень книг?

Сложно отыскать на карте государство, в котором за последние полвека не подвергли бы цензуре хотя бы пару-тройку кинокартин. Активнее всего на этой ниве себя проявляет Китай. В Поднебесной были запрещены к показу «Лара Крофт – расхитительница гробниц: Колыбель жизни» и «Семь лет в Тибете», а из третьей части «Пиратов Карибского

го моря» вырезали около десяти минут – все из-за того, что картины, по мнению местных чиновников, создают неправильный или не-привлекательный образ китайского народа.

Ни один фильм за последние годы не был запрещен в таком количестве стран, как «Борат: культурные исследования Америки в пользу славного государства Казахстан». Чиновники, отвечающие за кинопрокат в России, на Украине, в Китае и Египте постановили, что зрители могут счесть содержание комедии Козына оскорбительным по отношению к отдельным национальностям и религиям. Не отстает и «Код да Винчи» – экранизация бестселлера Дэна Брауна так и не попала на экраны в Ираке, Мьянме, Шри-Ланке и, разумеется, Ватикане. Причина – клевета на католическую церковь.



Справа:

Запреты не помешали «Борату» удастся многих престижных премий, в том числе и «Золотого глобуса».

## Дураки & драконы

**В**скоре после окончания Второй мировой войны в США была создана «Ассоциация издателей комиксов», которой пришлось заняться активной самоцензурой. В 1954 году увидела свет книга *Seduction of the Innocent* психолога Фредерика Вэртхэма, утверждавшего, что «рассказы в картинках» (тогда еще никто не называл их «графическими романами») отрицательно влияют на подрастающее поколение. В ответ на поднявшуюся бурю общественного негодования «Ассоциация» сформулировала кодекс, которым отныне должны были руководство-

ваться все издатели комиксов: запрещалось представлять преступников в выгодном свете, следовало избегать жестокостей и насилия, добро надлежало всегда торжествовать над злом, со страниц комиксов изгнали вампиров, оборотней и зомби и, конечно, не могло и речи идти об интимных сценах или обнаженной натуре. Хотя законных оснований принудить издателей следовать кодексу у «Ассоциации» не было, она пользовалась экономическими рычагами воздействия, и комиксы несогласных зачастую просто не попадали в магазины.

Однако уже в семидесятых кодекс за-трещал по швам, и «Ассоциации» пришлось

постоянно делать послабления, допуская появление на страницах комиксов того, что прежде находилось под запретом. В результате гиганты индустрии во главе с Marvel махнули рукой на ограничения и стали работать для читателей всех возрастов.

При этом было в двадцатом веке поборники религиозных ценностей с новыми силами бросились обличать и запрещать, когда триумфальное шествие по западному миру начала настольная ролевая игра *Dungeons & Dragons*. Фундаменталисты обвиняли ее в пропаганде оккультизма, сатанизма, садизма и прочих нехороших «изомов». Другим настолькам тоже доставалось, но D&D стала излюбленной мишенью критиков. И хотя все попытки доказать, что ролевые игры превращают подростков в ведьм и сатанистов, не увенчались успехом, издательство TSR предпочло убрать из своих книг упоминания о демонах и дьяволах, чтобы лишний раз не связываться с фанатиками. И те и другие вернулись в миры D&D в начале двадцатого века, но к тому времени обывателей уже перестали пугать настольками – теперь все шишки доставались видеоиграм.

Комикс популярного баптистского проповедника Джека Чика, вышедший в 1984 году, изображает ролевую игру *Dark Dungeons* (сокращенно D&D) как средство инициации при вступлении в языческий куль. Успешных игроков «хозяин подземелий» обучает настоящей магии, судьба же слабаков незавидна.





## Sex, Violence, Religion

**C**В пропаганде жестокости и насилия видеоигры обвиняют почти с самого момента их появления. Первая волна подобной критики обрушилась на индустрию в 1976 году, когда вышла аркада *Death Race*, в которой, управляя гоночной машиной, требовалось сбивать «гремлинов». Возмущенные волны постепенно поутили – но лишь на время, пока не появились первые игры, графику в которых хотя бы с натяжкой можно было назвать реалистичной. До сих пор обвинения в пропаганде преступлений – излюбленные аргументы в арсенале игрофеминистников.

Большинству запрещенных в тех или иных странах игр вынесен приговор: «за насилие и жестокость». Самый громкий скандал разразился в Бразилии на рубеже тысячелетий: очередной маньяк устроил стрельбу по людям, а виноваты во всем оказались кровавые видеоигры. В результате правительство запретило ряд особо жестоких игр. До сих пор в стране кудесников футбола нельзя продавать, например, *Doom*, *Mortal Kombat*, *Postal* и *Carmageddon*.

Хотя в девяти случаях из десяти упреки поборников морали звучат в адрес индустрии в целом, список конкретных видеоигр, регулярно становящихся жертвами цензуры, крайне скромен – это сериалы *Grand Theft Auto*, *Manhunt*, *Call of Duty* и *Mortal Kombat*.



В *Mass Effect* общественность особенно возмутила возможность заняться лесбийским сексом, да еще с синей инопланетянкой.

### Немецкий случай

В Германии очень болезненно относятся к нацистскому прошлому страны. Любая игра, в которой используется хотя бы символика Третьего рейха, а тем более упоминаются гитлеровцы, практически не имеет шансов оказаться на прилавках магазинов. И вряд ли мы можем осуждать немцев за это. В то же время там не используют рейтинг PEGI, оставаясь верными собственной системе Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Как и в случае с Австралией, разработчикам перед релизом в Германии часто приходится вымарывать целые куски, чтобы их творение получило нужный рейтинг. В противном случае игры не запрещают, но из-за ограничений на продажу рассчитывать на серьезную прибыль не приходится. В результате подчас издатели предпочитают не трепать себе нервы и просто не выпускают игры в Германии.

А после трагедии в Виннендене, когда семнадцатилетний парень в начале прошлого года убил пятнадцать человек – якобы засыпался в *Far Cry 2* – канцлер Ангела Меркель пообещала еще больше ужесточить законодательство в отношении игр.

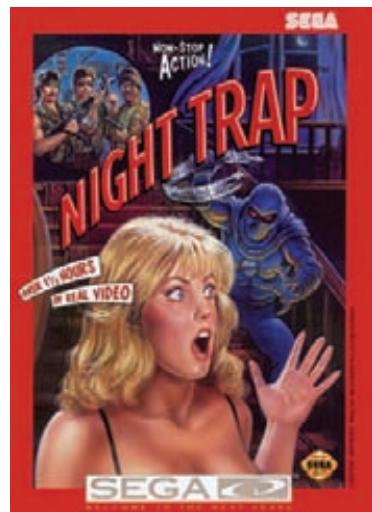
Но примеры других стран не указ бравому президенту Венесуэлы Уго Чавесу, который со словами «эти игры, которые они называют "PlayStation" – это яд. Такие игры учат вас, как надо убивать» попросту запретил в своей стране распространение всех игр, в которых нужно стрелять в людей. Впрочем, слово главного мирового борца с видеоиграми Чавес наслаждался недолго. Но прошло и пары недель после его заявления, как исламистские радикалы из движения «Хизб аль-Ислам» запретили на подконтрольной им территории Сомали вообще все игры. Именно в них, а вовсе не в продолжающейся уже почти два десятка лет гражданской войне, боевики видят угрозу «социальной структуре страны».

За сексуальные мотивы играм достается гораздо реже – то есть за них тоже критикуют, но обычно вспоминают заодно с другими «грехами». Впрочем, встречаются и исключения. Так, в Таиланде без разговоров запрещают любые эротические видеоигры. Но проблемы тайцев мало кого волнуют, кроме них самих, а вот сексуальный скандал, связанный с *Mass Effect*, прогремел на весь мир. Началось все с записи популярного блоггера Кевина Маккалоу, а вскоре уже журналисты Fox News сделали из мухи слона и из-за минутного эротического эпизода едва ли не объявили *Mass Effect* порнографией. Приглашенный эксперт,

Нападки на *Death Race* в свое время лишь увеличили продажи игры.



Внизу: Хотя в игре *Night Trap* надо было спасать девушек от вампиров, ее создателей обвинили в пропаганде насилия над женщинами.



*EverQuest* – единственная *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), запрещенная в Бразилии не по причине жестокости, а из-за большого количества обнаженной натуры.





После того как американские школьники устроили стрельбу по одноклассикам и учителям, политики и журналисты начали искать виноватых. И быстро нашли – ими оказались авторы Doom.

психолог Лоуренс Купер, с Mass Effect, естественно, знакома не была, но «авторитетно» заявила, что игра учит подростков относиться к девушкам однобоко и оценивать их, только исходя из сексуальной привлекательности (как будто подростков этому надо учить! – Ред.). Впоследствии ей пришлось извиниться и забрать свои слова назад.

Естественно, религиозные деятели не оставили набирающий популярность феномен видеоигр без внимания. Помните, какие претензии они предъявляли к D&D? Примерно такую же риторику можно сегодня услышать из уст представителей духовенства в адрес видеоигр. Так, предыдущий Патриарх Всех Руси Алексий II сказал на собрании Российской академии образования в 2004 году: «Компьютерные игры пропагандируют культ насилия, убеждают нас, что человеческая жизнь ничего не стоит». Среди верующих у него полно единомышленников по обе стороны Атлантики. Однако следует иметь в виду, что в большинстве стран нет государственной религии, а это значит, что иерархи церкви

The House of the Dead: Overkill – одна из игр, которые Sega решила попросту не издавать в Германии.

обращаются прежде всего к своей пастве, и возможности запретить греховные развлечения во всей стране попросту не имеют. Та же Русская Православная Церковь борется с проблемой ненасильственными методами: поддерживая «правильные» игры (среди таких, например, документальный шутер «Правда о девятой роте», посвященный подвигу героев афганской войны), а в последнее время – и создавая их (работа над богоугодным онлайновым квестом ведется в Екатеринбургской епархии, еще в 2006 году выпустившей игру «Путешествие азбуки»). Наконец, многим государственным мужам не нравится, когда в играх активно убивают их сограждан. В Японии по этой причине не продавали игру Call of Duty: World at War, a Call of Duty 4: Modern Warfare не попала на прилавки магазинов в Арабских Эмиратах и Саудовской Аравии. В Китае терпеть не могут, когда в неприглядном свете выставляют армию Народной республики – за это в стране были запрещены Command & Conquer: Generals и I.G.I.-2: Covert Strike.



Чтобы обойти возрастные ограничения, в немецких версиях игр сериала Command & Conquer враждующие стороны традиционно заменяли на киборгов – благо, при мелкой спрайтовой графике первых С&С достаточно было сделать кровь солдатиков не красной, а черной, да переписать руководство. В Command & Conquer: Generals не только провели тотальную киборгизацию личного состава, но также убрали все отсылки к реально существующим странам, запретили уничтожать мирное население (удаляя его с поля боя), а арабского смертника превратили в бочку с динамитом на колесиках. На иллюстрации – генерал из дополнения Zero Hour в оригинальной и немецкой версии (отметим, что это именно компьютерный противник, так что такое его преобразование не лишено смысла).

### Четыре пальца хуже среднего

Экзотическое культурное табу связано у японцев с изображением четырехпалых персонажей. Некоторые полагают, что четыре пальца на руке означают принадлежность человека к якудзе – многие из нас слышали, что эти бандиты дарят обиженным коллегам кусочки собственных мизинцев в качестве извинения за тяжкую провинность. Кроме того, слово «четыре» в японском языке омонимично слову «смерть». Однако знак четырехпалой руки также исторически символизирует касту буракумин – неприкасаемых, занимавшихся в древней Японии «грязной» работой, например, разделкой мяса. То ли четыре пальца означают четыре звериных ноги, то ли у мясников были часты травмы на работе, точно неизвестно. Однако традиционный уклад жизни заставляет некоторых японцев и сегодня сторониться потомков буракумин. С другой стороны, существуют специальные комитеты, борющиеся за восстановление доброго имени неприкасаемых – точнее, за то, чтобы эта позорная страница прошлого была как можно скорее забыта. Так что любые попытки напомнить о ней, продемонстрировав ладонь с недостающим отростком, имеют шанс вызвать бурю протестов. Правило это соблюдается не всегда: Микки-Мауса и «Симпсонов» показывают по японскому телевидению как ни в чем не бывало, однако звездам меньшего калибра – таким, как герой детского мульти сериала «Строитель Боб», или мудокону Эйбу из Abe's Exoddus – приходится либо расстаться с пальчиком (к счастью, трехпалая рука не означает «очень невезучий мясник»), либо обзавестись полным комплектом. Последний такой запрет был связан с игрой Fat Princess для PSN. И то сказать, на прилагаемом арте герояня выглядит не просто по-мультяшному четырехпалой – нет, мизинчик кажется именно отрубленным. Выход «Принцессы» пришлось отложить.



## От восемнадцати и младше

**В**начале девяностых годов прошлого века, с наступлением эпохи шестнадцатибитных приставок, вспыхнула одна из самых жарких общественных дискуссий в истории видеоигр – им инкриминировалась приверженность к излишней натуралистичности и жестокости. Напомним, мы говорим об эпохе, когда только-только появилась на свет первая Mortal Kombat. Она-то в первую очередь и вызвала недовольство у американских блюстителей нравственности, в Конгрессе США даже состоялись специальные слушания, посвященные чрезмерной жестокости в играх. Процесс широко освещался в американских СМИ – его итогом стал ультиматум разработчикам и издателям: в течение года они должны были сформировать собственную систему возрастных рейтингов, иначе за них это сделало бы федеральное правительство.

Крупнейшие игровые компании отнеслись к предупреждению всерьез, и уже в 1994 году была создана организация Entertainment Software Rating Board (ESRB). С тех пор обвинения индустрии во всех смертных грехах, если и не прекратились, то стали звучать гораздо реже.

В настоящее время в рамках ESRB существует шесть возрастных категорий. Основная масса игр, представляющих наибольший интерес для читателей нашего журнала, получает рейтинг Teen или Mature 17+. Первый присваивается проектам, ориентированным на пользователей от тринадцати лет и старше, – насилие допускается, но без излишнего натурализма, никаких грубых ругательств и секса. Все перечисленное надо искать



**Вверху:** Демократ Джо Либерман стал одним из инициаторов сенатских слушаний, которые привели к созданию ESRB, и до сих пор активно ратует за жесткое ограничение продажи жестоких игр.



**Слева:** Аткинсон признает не просто сохранить существующую ныне в Австралии систему рейтингов, но и ужесточить ее.

в играх со значком «M 17+» на обложке, среди которых сериалы Halo, Fallout, Metal Gear Solid, Resident Evil и многие другие.

Самые жестокие и кровавые игры получают от ESRB рейтинг Adults Only 18+, который резко ограничивает аудиторию, а значит, и существенно снижает продажи. Не удивительно, что все компании – производители консолей предпочитают не связываться с подобными проектами. Однако ESRB зачастую критикуют за излишнюю либеральность – за пятнадцать лет лишь двадцать пять игр получили «высший балл».

Присваивают рейтинги независимые эксперты, имена которых держатся в стро-

**MORTAL KOMBAT ВЫЗВАЛА НЕДОВОЛЬСТВО У АМЕРИКАНСКИХ БЛЮСТИЛЕЙ НРАВСТВЕННОСТИ, В КОНГРЕССЕ США ДАЖЕ СОСТОЯЛИСЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СЛУШАНИЯ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ЧРЕЗМЕРНОЙ ЖЕСТОКОСТИ В ИГРАХ.**





жайшем секрете. Каждую игру на основании предоставленных издателем материалов оценивают три человека, после чего ESRB сообщает компании о своем решении. Пока игра не вышла, разработчик может внести в нее корректизы, если его не устроил присвоенный рейтинг, и представить для повторной экспертизы. Когда все готово к релизу, ESRB оценивает финальную версию и выносит окончательный вердикт.

Европейская система игровых рейтингов – Pan European Game Information (PEGI) начала функционировать лишь в 2003 году. В отличие от американского аналога, PEGI не только устанавливает, для какой возрастной категории подходит тот или иной продукт, но и любезно сообщает покупателям с помощью специальных символов о наличии в ней сексуальных мотивов, ругани, жестоких или страшных сцен. В Европе тридцать одна страна использует систему PEGI, при этом в семи из них присвоение рейтинга играм является обязательным.



Активист Джек Томпсон утверждает, что именно игры повинны в том, что подростки приходят в школы с оружием и убивают сверстников. Между тем многие авторитетные психологи с ним не согласны.

**Нередки случаи, когда рейтинг игры меняется, если в ней обнаруживаются материалы сомнительного содержания, прямо не демонстрируемые в обычных условиях. Так, в The Elder Scrolls: Oblivion моддер, собиравшийся сделать раздевающий патч, к своему немалому удивлению, нашел готовую текстуру обнаженного женского тела, используемую в служебных целях. Когда об этом узнали представители ESRB, рейтинг игры был поднят с T («для игроков от 13 лет») до M («от 17 лет»).**



В России же сложилась парадоксальная ситуация – в нашей стране рейтинг PEGI не имеет законной силы (хотя именно ее значки отечественные издатели чаще всего печатают на коробках с дисками), но и собственной системы у нас не существует. Весной 2009 года в прессе появились сообщения о готовящемся законопроекте, который призван ограничить доступ детей и подростков к потенциально опасной информации (аналогичный закон сейчас действует, например, в Германии). Речь в нем, в частности, шла о присвоении возрастных рейтингов не только играм, но и печатной продукции, телепрограммам, фильмам и книгам. Правда, из всего этого перечня лишь «компьютерные и иные игры» должны проходить обязательную экспертизу. В июне закон был принят в первом чтении, и с тех пор новостей о его судьбе не было.

Как тяжело живется игровой индустрии в стране без объективной рейтинговой системы, наглядно демонстрирует пример Австралии. Казалось бы – развитое, цивилизованное государство, однако ситуация с цензурой на континенте кенгуру хуже, чем во многих странах третьего мира. Список запрещенных в Австралии игр длиннее, чем в Саудовской Аравии и Южной Корее вместе взятых... А проблема до смешного проста – в Австралии, где средний возраст геймеров перевалил за тридцать лет, возрастной рейтинг не предусматривает категории «для тех, кому за восемнадцать». В итоге всякую игру, которой не удается получить оценку MA15+ (это и Risen, и Fallout 3, и Silent Hill Homecoming, и Left 4 Dead 2), либо запрещают, либо вырезают из нее «взрослые» моменты. Австралийская игровая общественность уже давно требует ввести в рейтинг дополнительную категорию, однако пока безуспешно – генеральный прокурор Южной Австралии Майкл Аткинсон объявил, что будет всеми силами защищать детей и взрослых от пагубного влияния игр.



По версии PEGI лишь четыре процента игр получают рейтинг «18+».



## Сам себе цензор

от активистов из числа противников видеоигр обожают изображать разработчиков и издателей этакими чудо-виями, думающими только о прибыли и растлении молодежи, не секрет, что представления о том, какую сцену можно считать откровенной и какой уровень насилия – допустимым, значительно отличаются в разных странах. Например, вряд ли кого-то из японцев удивляли лесбийские отношения между парой героинь невинного, в общем-то, сериала Sailor Moon. Знай родители первого поколения российских анимешников, что без всякого стеснения показывают их детям «эти безнравственные японцы», еще неизвестно, стала бы японская анимация столь популярна в нашей стране.

Что для японца в порядке вещей, вполне может показаться дикостью человеку, воспитанному в традициях западной культуры.

По сравнению с тем, что вызывают с Fallout 3 японские моддеры, взрыв атомной бомбы – это еще цветочки.



**ЗНАЙ РОДИТЕЛИ ПЕРВОГО ПОКОЛЕНИЯ РОССИЙСКИХ АНИМЕШНИКОВ, ЧТО БЕЗ ВСЯКОГО СТЕСНЕНИЯ ПОКАЗЫВАЮТ ИХ ДЕТЯМ «ЭТИ БЕЗНРАВСТВЕННЫЕ ЯПОНЦЫ», ЕЩЕ НЕИЗВЕСТНО, СТАЛА БЫ ЯПОНСКАЯ АНИМАЦИЯ СТОЛЬ ПОПУЛЯРНА В НАШЕЙ СТРАНЕ.**

### Маньяки-цензоры из Nintendo

Интересные примеры того, какие требования предъявляла Nintendo к выпускаемым на ее консолях продуктам, приводит Дуглас Крокфорд, один из авторов порта игры Maniac Mansion для NES, в оригинал полной довольно рискованных шуток и не чуравшейся черного юмора. Среди прочего, разработчиков попросили заменить надпись «For a good time EDNA 3444» («Чтобы хорошо провести время: ЭДНА 3444»). «Видимо, в нинтендовских играх хорошо проводить время нельзя, – комментирует Дуглас, – однако это была сюжетно важная подсказка, так что мы написали просто «звоны ЭДНЕ 3444»». В другой сцене доктор Фред говорит своей жертве, что его машина «высосет ее хорошенъкие мозги». Это описание цензоры сочли слишком натуралистичным, однако замены слова «высосет» на «удалит» оказалось достаточно (заодно подпись «вкусная карамельная сердцевинка» на плакате, изображающем человеческую голову, была заменена на «хорошенъкие мозги»). Наконец, из игры пришлось убрать статую обнаженной девушки и постер с мумией в фривольной позе. А вот возможность взорвать хомячка в микроволновке блюстители нравственности прошли мимо. Пришлось стесненно выпускать новый тираж картриджей (который, правда, до США так и не добрался). Полностью историю Крокфорда о Maniac Mansion читайте по адресу <http://www.crockford.com/wrrid/maniac.html>.



Понимая это, американское подразделение компании Nintendo на протяжении многих лет жестко регламентировало содержание видеоигр для своих консолей, ограждая геймеров США от любых спорных с точки зрения морали эпизодов. Особенно Nintendo of America старалась не оскорбить чувства верующих и аккуратно вырезала из западных релизов религиозную символику и мотивы. Компания стремилась избегать игр с излишним насилием и даже выпустила версию Mortal Kombat без кровавых фонтанов и особенно жестоких добиваний. Когда оказалось, что Sega продала вдвое больше копий, издательская политика была пересмотрена, правда, и по сей день выход игры с «взрослым» содержанием на консоли от Nintendo – скорее исключение, нежели правило.

Нередки и обратные случаи, когда разработчики-гайдзины стараются уважить чувства жителей Страны восходящего солнца. Так, компания Bethesda решила модифицировать в японской версии Fallout 3 квест, связанный с атомной бомбой, – а именно, убрать возможность взорвать ее вместе с городом Мегатонной. Заодно авторы переименовали портативную катапульту, стреляющую ядерными зарядами, в Nuka Launcher, так как в оригинале она называлась Fat Man – точно так же, как бомба, сброшенная в 1945 году на Нагасаки. Японские геймеры, впрочем, не поняли заботы и остались недовольны.





Не назовешь одобрительной и реакцию русских любителей шутеров на изменения, которым подвергся в нашей стране боевик Call Of Duty: Modern Warfare 2. Как известно, издательство Activision, посоветовавшись со своими партнерами из компании «1С», заблокировало в PC-версии, предназначеннной для распространения на территории РФ, доступ к уровню «No Russian», где игрок принимал участие в убийстве мирных граждан в российском аэропорту. Вряд ли в России найдется хоть один геймер, умудрившийся пройти мимо развернувшейся по этому поводу дискуссии. В контексте нашего разговора важно другое: какое бы альтернативное решение ни приняли издатели – не выпускать игру совсем или оставить ее без изменений – разговоров бы меньше не стало, что подтверждает история с депутатом Валерием Селезневым, из чьих обличительных речей, направленных на саму Modern Warfare 2 и ее издателей, явствовало, кроме всего

прочего, что его сыну все-таки удалось где-то раздобыть версию игры без цензуры.

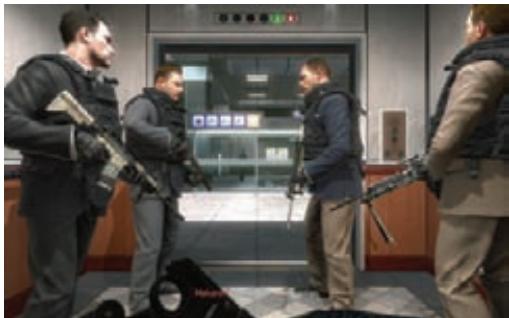
В России разговоры о вреде видеоигр ведутся не впервые, и мы не застрахованы от повторения подобных историй до тех пор, пока все зависит от доброй воли издателей. Проблема заключается в том, что для большинства чиновников сами понятия «игра» и «ребенок» неразделимы. К сожалению, политики не понимают, что большинство геймеров – взрослые люди старше восемнадцати лет. Среднему поклоннику игр в США – за тридцать, в России – за двадцать. Именно они и сопротивляются цензуре наиболее ожесточенно; довольно глупо иметь возможность покупать алкоголь и сигареты и при этом «быть огражденным» от тлетворного влияния Mortal Kombat и Left 4 Dead. Немалое число игр изначально разрабатывается только для взрослых и к детям не имеет ни малейшего отношения – взять хотя бы Heavy Rain. Однако любая дискуссия в не-

профильной прессе сводится к бессмысленному, по сути, вопросу о том, можно ли покупать такие вещи ребенку или нет.

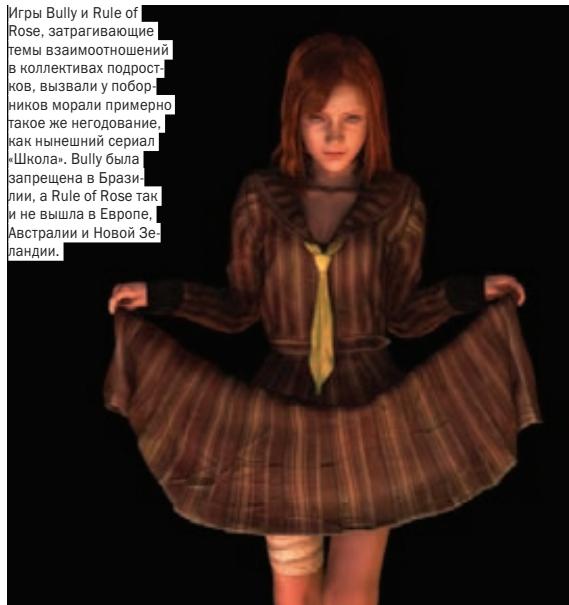
Игры – искусство еще сравнительно молодое и для многих незнакомое, что делает их идеальным «пугалом» для общественности. Скандал вокруг Modern Warfare 2 наглядно показал, что многие из российских законодателей и чиновников с удовольствием последовали бы примеру Уго Чавеса, прикрываясь заботой о подрастающем поколении. Альтернатива такому варианту развития событий – объективная система возрастных рейтингов. Конечно и она – не панацея, особенно пока в России подросткам без проблем продают не то что игры не по возрасту, но и сигареты. Но другого способа, позволяющего хотя бы в перспективе оградить детей от недетских игр и защититься от особо ретивых депутатов, готовых запрещать все и всем, никто пока не придумал. **СИ**



В японской и немецкой версиях Modern Warfare 2 игрок становится лишь свидетелем расстрела мирных граждан – возможность стрелять по ним отключена. Интересно, что из-за ошибки в локализации миссия в японском переводе все-таки стала более «крамольной» – там слова предводителя террористов Макарова «Remember, no Russian» были переведены не как «Помните, ни слова по-русски», а как «Убивайте их, они русские». После такого начинаешь думать, что нам досталась еще не самая худшая версия игры.



Игры Bully и Rule of Rose, затрагивающие темы взаимоотношений в коллективах подростков, вызвали у поборников морали примерно такое же негодование, как нынешний сериал «Школа». Bully была запрещена в Бразилии, а Rule of Rose так и не вышла в Европе, Австралии и Новой Зеландии.





Илья Ченцов

# Джек-2009: история одного инди-видуума

Джек был не вполне уверен, что конкретно его преследует, но понимал – иногда этого лучше не знать. Не стоило заниматься такими мыслями, лишь мешающими сосредоточиться на беге, особенно когда под ногами у тебя не асфальт, а неровный пол чердачного помещения. Отвлекшись, Джек не заметил, как врезался лицом в стекло.

День начался как обычно. Будильник, завтрак, дежурный поцелуй жены, бесконечная пробка за квартал от офиса. Даже опоздание было обычным – достаточным, чтобы заставить босса проворчать нечто угрожающее, но, безусловно, не таким, после которого начальник предпринимает карательные меры.

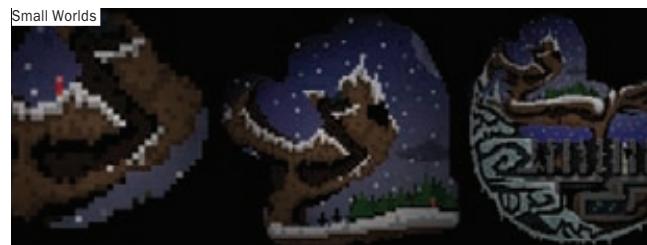
Every Day The Same Dream



Ежедневная рутина не раз заставляла Джека задуматься, не работ ли он, и тогда даже способность любить и фантазировать казалась ему лишь встроенным инженерами предохранителем, помогающим не сгореть от однообразия.

ИНОГДА ОН ПРЕДСТАВЛЯЛ, ЧТО ЖИТЕЛИ ГОРОДКА НЕ ВЫИМЕРЛИ НЕ ИЗ-ЗА БАНАЛЬНОЙ ЧУМЫ, А БЫЛИ СОЖРАНЫ ЗЛОБНЫМ ДРАКОНОМ.

В этом году к арсеналу независимых (и небогатых) разработчиков добавились бесплатные версии популярных движков Unity и Unreal Engine 3. Первый поддерживает разработку приложений для Windows, Mac OS X, Wii и iPhone; Unreal Engine, как известно, позволяет создавать игры для Windows, Xbox 360 и PlayStation 3, впрочем, в планах Epic также есть версия для iPhone. И это неспроста – с момента запуска Apple App Store именно эта платформа стала выбором тех, кто раньше делал простенькие бесплатные игрушки на флэше, благо, как правильно писал в «Стране Игр» № 16 (289) Джеймс Силва, маленькие игры для телефона продаются гораздо лучше, чем маленькие игры для больших приставок. Как бы там ни было, инди-проектов всех калибров, коммерческих и некоммерческих, за год вышло множество, и мы решили вспомнить самые яркие из них – в инди-стиле.



На службе Джек занимался реконструкцией динамики миграций – основываясь на исторических данных, выяснял, как изменялся прирост населения в разных местах за счет притока людей из других городов и деревень. Поначалу работа

казалась ему довольно занятной – он точно по кусочкам выстраивал картину ушедшего мира, начав с кончика нити, постепенно разматывая клубок. Но потом, когда он освоился, ежедневное сидение за компьютером превратилось в рутину.

Иногда, чтобы развеяться, он представлял себе, что жители того или иного городка в пятом веке вымерли не из-за банальной чумы, а, скажем, были сокрыты злобным драконом. Он воображал себя с мечом в руках, грозящим чудовищу. Иногда дракон был добрым, и они, подружившись, вместе правили страной до шести часов вечера, когда пора было собираться домой.



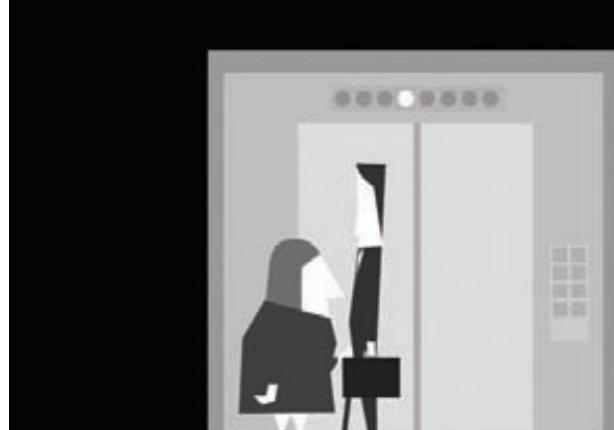
Enviro-Bear 2000:  
Operation: Hibernation



Иногда – как и сегодня – несмотря на все ухищрения, Джек с трудом дотягивал до обеденного перерыва. Наскоро склевав гамбургер, он вышел из столовой и направился к лифту. Дорогу ему преградил Майк, со-служивец, известный своей любовью к глупым анекдотам. «Слышал историю о том, как медведь с одной лапой поехал в лес собирать ягоды? Думаешь, как он одновременно крутит руль и давил на газ?» «Посадил на педаль барсука», – ответил Джек. Загадка была не первой свежести.



Every Day The Same Dream



"5 more steps and you will be a new person"

Джек поднялся в лифте на самый верхний этаж, затем по лесенке на чердак – выкурить сигаретку. По совести сказать, сигарета была лишь предлогом, и он неоднократно обещал себе завязать, но каждый раз представлял, что его могут найти здесь, и тогда понадобится какое-то оправдание. «Я здесь курю» прозвучало бы лучше, чем «Здесь мне гораздо лучше, чем внизу с вами». Если, конечно, собеседником не будет пожарный инспектор. Впрочем, за те полгода, что он здесь работал, на чердаке так никто и не появился.

### Лучшая игра с национальным колоритом: Zeno Clash

В этом году, разбросав в стороны всех прочих претендентов, приз захватил горячий чилийский парень Гэт из Zeno Clash, многократно откупивший родную семью и раскрывший секрет своего Отца-Матери. Бразильская Capoeira Legends, посвященная тамошним героям борьбы с рабством, планку не взяла, иранская же Garshasp и вовсе еще не вышла, а трейлер ее напоминает альфа-версию первой серии God of War – восточного колорита маловато, впрочем, драки с крупными боссами выглядят довольно интересно. Так что мы пока голосуем за неандертальский бокс «с видом из глаз» и ждем Zeno Clash Ultimate Edition на Xbox 360.



**Лучшая ретротехнология: Harmony**

Шутер Томаса ван дер Велдена *Harmony* достоин этой награды как минимум потому, что объединяет сразу две классические технологии. Во-первых, игра использует Zdoom – бесплатную версию движка Doom, пересобранный на основе исходников, открытых id Software еще в 1997 году. Во-вторых, все спрайты созданы на основе снимков – автор вылепил модели монстров из полимерной глины и сфотографировал их. Подобным образом, как вы, возможно, помните, делалась графика и в оригинальному «Думу».



ОГРОМНАЯ ТЕНЬ ЗАКРЫЛА СОЛНЦЕ, А ПОТОМ  
ПРИ СВЕТЕ СПИЧКИ ДЖЕК РАССМОТРЕЛ  
ТЯНУЩЕЕСЯ К НЕМУ МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ ЩУПАЛЬЦЕ.



Спичка вспыхнула необычно ярко. Нет, понял он, это за окном внезапно стемнело. Огромная тень закрыла солнце, а потом при свете спички Джек рассмотрел тянущееся к нему металлическое щупальце. Сердце стукнуло два раза, прежде чем Джек бросился бежать.

Чердак оказался удивительно длинным. На противоположном конце находилось большое, до пола, окно. Джек понял это слишком поздно – когда различил свое отражение в стекле. Остановиться он уже не успел.

Все же бедняге повезло – он каким-то чудом приземлился на крышу соседнего

**Лучший пиксельарт: Toxic Sonic Zombie Massacre**

Необычная красно-серая палитра, Париж, полный зомбиированных готов и целых шесть играбельных персонажей (включая трех секретных) – все это упихал в флэш-игру, рекламирующую панк-группу Toxic Sonic, дизайнер Маннинг Крулл, которому помогал программист Патрик Вернен. Коротенький платформер напоминает гибрид Motorhead с The Lost Vikings. Возможно, здесь и много-вато пикселей по сравнению, скажем, с Pizza City, но пусть кто-нибудь скажет, что какие-то из них не на месте!



здания. Туда щупальце, конечно, не дотянулось. Однако, оглянувшись, он понял, что за какие-то секунды гигантские металлические чудовища заполонили весь город. Размышляя, будет ли безопаснее спуститься или оставаться здесь, Джек достал сигарету и снова зажег спичку.



### Лучшая не-игра: The Path

В начале года главный идеолог компании *Tale of Tales* Михаэль Самин во всеуслышание заявил, что завязывает с играми – индустрию, мол, в одиночку не изменить – и отныне будет делать только *notgames*. Еще до этого *Tale of Tales* выпустили *interactive vignette* под названием *Fatale*, сделанную по мотивам пьесы «Саломея» Оскара Уайльда, в свою очередь написанной по библейскому сюжету. Кажется, это была первая *notgame* бельгийских разработчиков – настолько не-игра, что мы даже не стали писать о ней в журнале. Однако предыдущее творение *Tale of Tales* по праву заняло место на наших страницах – *The Path*, страшная история про шесть Красных Шапочек, в достаточной степени очищенная от шелухи пазлов и стрельбы, чтобы называть ее «не-игрой», однако и вполне интересная нашему обычному читателю, знакомому, скажем, с сериалом *Silent Hill* (что характерно, последняя его глава тоже освободилась от многих, казалось бы, «знако-вых», но на самом деле избыточных элементов). Сражались с *The Path* за звание «не-игры года», что любопытно, все русские проекты: «Петька 9: Пролетарский гламур» и «Красный космос».



АаааААааАААаАААА!!!  
A Reckless Disregard For Gravity



Он даже не удивился, когда вокруг мгновенно стемнело. Судя по размерам пришельцев, их корабль вполне мог закрыть собой солнце. Даже странно, что этого не произошло раньше – возможно, корабль был замаскирован?

Мир за пределами теплого шарика света, отбрасываемого огоньком спички, казался не просто черным – несуществующим. Джек осторожно шагнул в темноту – и с нарастающей скоростью понесся вниз. Постепенно ему удалось различить пролетающие мимо этажи и стоящих на них людей. Зеваки ма-хали Джеку, и он, так как заняться было все равно нечем, помахал им в ответ.

Closure



Downfall



Blackwell Convergence



Внизу Джек заметил девушку, которая, думая, что на нее никто не смотрит, разговаривала, казалось, сама с собой. Однако постепенно Джек смог различить ее собеседника – полупрозрачного мужчину в старомодном костюме, галстуке и шляпе, на лице которого застыла ироническая усмешка. «Я вижу мертвых людей», – понял Джек и пожалел, что

необычный дар открылся у него так поздно. Потом, кажется, он обрел рентгеновское зрение – и сквозь толщу земли различил, как в подвальном помещении молодой человек кормит с ложечки очень толстую женщину. На конец, за миллисекунду до удара об асфальт, он почувствовал, как отделяется от тела и проваливается в никуда...

«Чертовы перепады напряжения! А я ведь не сохранился, придется с начала начинать...» СИ

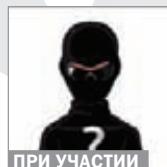


# Диалоговые системы в RPG

Однажды я решил написать статью о ролевых системах в RPG. Я показал ее Гарету Фуше, талантливому автору *Scars of War*, и он немедленно отменил свои планы на вечер и начал делиться своими идеями, дополнять, исправлять и переписывать. Представляю вам наш совместный труд на эту тему.



Винс Д. Веллер



Гарета Фуше



Илья Ченцов

**В**

начале была Завязка. И Завязка была хорошей, ибо обращалась она к каждому геймеру: «Слушай, и не говори, что не слышал! Вон там живет злодей. Воистину, тебе долженствует отправиться в его палаты, порешить его и забрать все, что не прибито гвоздями!» И геймеры радовались, ибо любили убивать и грабить.

Однако со временем некоторым из них надоело такое положение вещей. Устраивать резно и чинить беспорядки было, конечно, весело, но чего-то все-таки не хватало. Чего-то очень важного. Похлопывания по плечу. Одобрительного «Молодец!». Звездочки за старание. Что толку в забитом голе, если нет болельщиков?

И тогда боги геймдизайна посоветовались и придумали план. Отныне в играх будет

сюжет, объявили они. История об Избранном, решившем прорубить себе путь через весь мир под присмотром пустоголовых NPC, персонажей, которые станут непрестанно хвалить героя и поздравлять его с выполнением самых простых заданий. Реализация чудесного плана требовала новых приемов, новых методов общения. Чего-то более сложного, чем хрипы и крики убиваемых.

И геймеры вновь возрадовались, ибо щекотание их это за сим воспоследовало. В любой RPG герой не мог и двух шагов пройти, чтобы не встретить селянина Боба, любимую шапку которого украдли пятнадцать вооруженных до зубов разбойников, или ленивого кузнеца, просящего, чтобы кто-нибудь перешел на другую сторону улицы и купил ему выпивки. И каждый раз при завершении этих мини-сюжетиков героя ждала великая хвала

## Об авторе

Винс Веллер – ведущий дизайнер проекта *Age of Decadence*. Подробнее об игре читайте в этом номере. Оригинал статьи можно найти по адресу: <http://www.irontowerstudio.com/forum/index.php?topic=414.0>

и ценное снаряжение: мифриловые доспехи под стать королевским, огненные мечи да могучие посохи, извергающие молнии, – меньший награды вряд ли достоин Герой, Что Перешел Улицу И Принес Пирог С Мясом.

### Ключевые слова

Однако тут появилась новая проблема. Теперь, когда персонажи научились обращаться к герою, странно было бы, если бы герой не мог говорить с ними. По мере того, как игровые миры увеличивались в размерах, стали актуальны важные вопросы, такие как «Где здесь оружейная лавка, мне нужно продать эту гору ненужных мечей?», «Не видел ли ты поблизости пятнадцать дюжин молодцев с шапкой?» и «Как пройти к сверхсекретной крепости главного злодея?». Однако светская

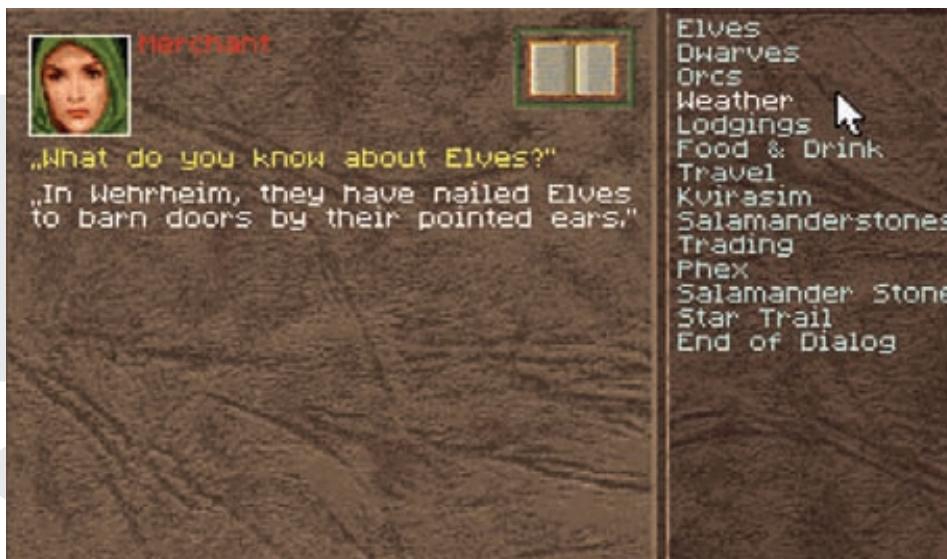
беседа тех времен выглядела как «Пожалуйста, сними мою кошку с дерева: да/нет», оставляя важнейшие информационные потребности игрока без ответа. Поэтому дизайнеры позаимствовали идею из жанра адвентур, который в ту пору был живее всех живых (в буквальном смысле, а не как дедушка Ленин) – позволили игроку выыпытывать сведения у NPC по ключевым словам. Теперь темы для бесед можно было собирать, как блестящие побрякушки, и использовать их в разговорах.

Возможно, лучшим примером такого дизайна является Wizardry 8, где комбинация нескольких типов интерфейсов позволяет вам по-настоящему взаимодействовать с NPC. Введя слово или просто щелкнув по нему в произнесенной NPC фразе, вы можете

обсудить его в контексте «Где мне найти.../Поговорить о...». Если вам кажется, что выбранная тема важна, ее легко добавить к своему списку ключевых слов, где их можно сортировать, а также удалять ненужные темы, избегая «захламленности», свойственной старым системам.

Интерфейс «действий» позволяет вам угрожать или разговаривать вежливо, атаковать, торговать, обчищать карманы собеседника или пытаться завербовать его, а также использовать чары, такие как обаяние или чтение мыслей. Спектр возможностей был просто огромен. К сожалению, широта его достигалась за счет глубины.

«Эй ты, глупый фермер! Выкладывай все, что ты знаешь про шапки! Что? Тебе нечего сказать по этой теме? Хитришь со мной?»



Vampire: The Masquerade – Bloodlines



Wizardry 8

Посмотрим, как ты будешь хитрить с мечом в филеной части!» Этот пример показывает, в чем была слабость системы ключевых слов. Позволяя игроку расспрашивать собеседников о том и об этом, она не давала возможности выразить тонкие смысловые оттенки. Был ли фермер несведущ в головных уборах вообще? Скрывал ли он какой-то коварный замысел? Принадлежал ли он к тайному культу шапоклонников, похитившему колпак Боба, чтобы поклоняться ему в подземном святилище Всех Вещей, Голову Покрывающих? Можно сколько угодно произносить слово «шапка», но единственному слову не передать смысл целого предложения.

### Диалоговые деревья

Из желания выразить более сложные мысли выросли диалоговые деревья, вкуснейшие текстовые плоды коих составляли основу драматических сценариев роликов больше десяти лет, вплоть до

новейших времен. Такая система имитирует естественный ход разговора, обмен фразами с другим человеком. Сила писательского мастерства позволяла передавать общий тон беседы и даже оттенки смысла, открывая новые возможности для взаимодействия персонажей. В сочетании со скриптами, проверкой уровня навыков и элементами текстовых адвентур этот механизм предлагает необыкновенную гибкость при минимальных затратах – достаточно всего лишь написать несколько строк текста. Пожалуй, лучше всего это видеть на примере Planescape: Torment. Там диалоги позволяют героям не просто говорить с другими персонажами, но и взаимодействовать с ними – также через текстовый интерфейс. Диалог сам становится приключением, отдельной игрой с головоломками, скриптовыми событиями и даже развитием персонажей. Хотите сломать кому-то шею? Разрезать стекки на коже



Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura



Planescape: Torment

Fallout 2

К трем диалоговым вариантам прилагается действие «Ударить собеседника головой об стол». Если помните, в другой аналогичной ситуации Тортон мог без лишних слов выхватить пистолет. (*Alpha Protocol*)

зомби и посмотреть, что находится внутри? Поймать вора, залезшего к вам в карман? Заменить свой глаз на глазное яблоко, которое вы нашли в горшке? Улучшить снаряжение? Все это можно было сделать, выбирая нужные строчки текста.

Диалоговые деревья могут не только открывать новые возможности, но и дополнять уже существующие. Альтернативные варианты фраз для глупых персонажей в *Fallout* и *Arcanum*, безумный юмор мальвайан в *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* показывают и саму игру, и ее героев в новом свете, давая больший простор для ролевого отыгрыша и увеличивая ценность повторного прохождения, которое может оказаться совершенно иным.

Однако, каким бы мощным инструментом ни были ветвящиеся диалоги, их сильные стороны также являются их слабостями. Каждый ответ или вопрос выражает конкретную мысль, но пользователь ограничен предоставляемым игрой набором вариантов. Невозмож-

но придумать и записать все альтернативы, отражающие все возможности применения навыков, все контексты, эмоции и интонации. Вы больше не можете «спросить NPC о предмете X». Инициатива перешла от игрока к дизайнеру. Пока мы принимаем варианты диалога, написанные автором, все круто. Но выйти за эти жестко заданные рамки нельзя.

Эта система также требует огромных усилий от дизайнера, так как он должен предусмотреть максимальное количество вариантов реакции игрока. *Torment* предлагала обширнейшие возможности, однако ради этого пришлось написать сценарий, по объему равный нескольким романам. Результат оправдал затраченные усилия, но приложить их пришлось немало. А в руках менее талантливых авторов рамки диалогов превращаются в смириительные рубашки, заставляя героев произносить корявые, бесмысленные фразы, а игроков – тосковать по тем временам, когда они могли просто спросить «Где [шапка]?» Так что и эта ветвь,

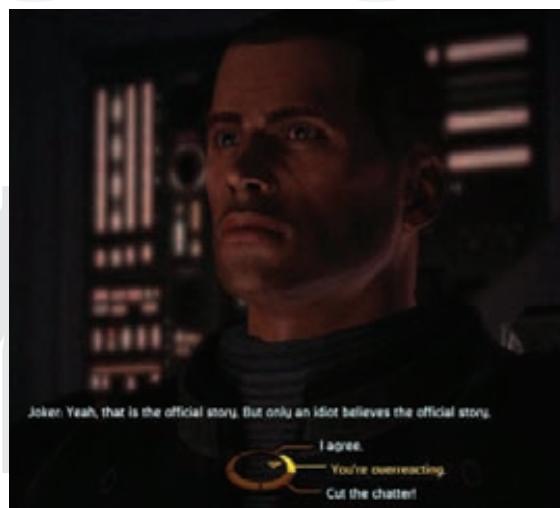


Диалоги в *Captain Blood* велись с помощью символов, из которых можно было составлять довольно сложные фразы.

The Sims 2



The Elder Scrolls: Daggerfall



Mass Effect

улы, оказалась тупиковой – точнее, такой, где приложение все больших усилий дает все более скромные результаты. Как и в случае с графикой, увеличение объема контента требует экспоненциально возрастающих затрат писательского труда. Работая в условиях ограниченных ресурсов – как временных, так и прочих – авторам текстов приходится останавливаться лишь на нескольких вариантах и надеяться, что они удовлетворят большую часть аудитории.

Несмотря на это, лучшие современные ролевые игры – *Fallout*, *Planescape: Torment*, сериалы *Baldur's Gate* и *Knights of the Old Republic*, *Arcanum*, *Bloodlines*, *Mask of the Betrayer* – полагались именно на диалоговые деревья как на основу геймплея.

### Комбинированные системы

Понимая вышеуказанные ограничения, дизайнеры решили частично вернуть инициативу геймерам, используя комбинированные диалоговые системы, однако результаты были большей частью разочаровывающими.

Некоторые игры пытались совместить диалоговые деревья с возможностью за-

давать вопросы с помощью ключевых слов. Рациональное зерно в таком варианте было, однако контраст между реалистичным ходом обычных диалогов и простыми ответами на прямые вопросы вызывал у публики некоторое отторжение. Кроме того, обычно одна из систем «перетягивала одеяло на себя». Эксперименты в этом направлении велись, но успешно совместить сильные стороны двух или более систем удалось мало кому. Кто сейчас помнит, что в *Fallout* были не только ветвящиеся диалоги, но и возможность вводить ключевые слова? Да и в *Oblivion*, впервые нажав на кнопку «Слухи», было забавно узнать, что гильдия воинов ведет прием новых членов, но в пятый раз выслушивать то же самое уже не хотелось.

Однако были и другие попытки вернуть диалог динамичность, без помощи ключевых слов. Взяв пример с более казуальных игр, таких как *The Sims*, дизайнеры экспериментировали с общением с помощью символов. В этих играх вы выбираете не конкретные варианты ответа, а действия и тон разговора. В отличие от фраз живого языка, для таких простых понятий, как «смех»,

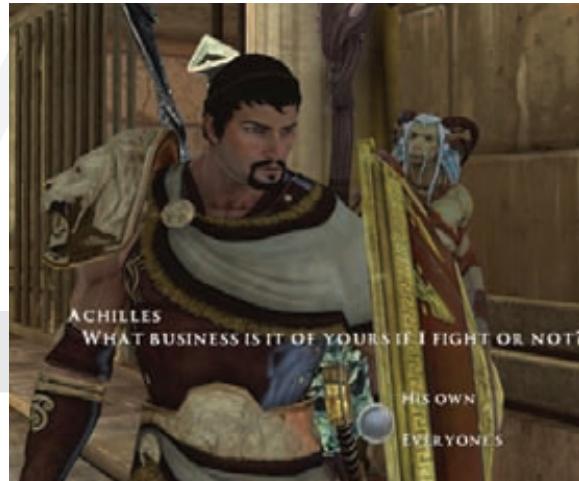
«оскорбление» или «презрение», гораздо проще построить набор правил для взаимодействия, которые игрок может комбинировать более сложным образом, чем в случае с диалоговыми деревьями.

Однако такие схемы в RPG не прижились. Символам не хватает конкретности фраз, возможности выражать тонкие смысловые оттенки. Этот недостаток они унаследовали от ключевых слов, и именно его должны были истребить диалоговые деревья. В Fable вам позволялось совершать те или иные символические действия с NPC, но им не хватало эмоционального заряда, который несет обычная речь. В сравнении с озвученными диалогами той же игры эти действия казались лишенными особой смысловой нагрузки. Манипуляция переменными, стоящая за этими символами, также была неестественной, как и в минигame «Убеждение» в Oblivion. Хороший писатель мог бы сочинить захватывающий диалог, дающий игроку возможность льстить, угрожать, хвастаться и шутить, однако пошаговый выбор односложных вариантов из меню выглядит очень неубедительно.

Некоторые пытались создать другую комбинированную систему: диалоговые деревья, позволяющие вместо конкретной фразы выбрать тон, в котором будет произнесена реплика. Такой вариант использовался в Bard's Tale (где были «хидный» и «добрый» варианты ответа) и Mass Effect, нечто подобное ожидается и в Alpha Protocol, где можно будет выбирать между архетипами педантичного, вежливого или агрессивного агента. Проблема таких систем заключается в том, что они, будучи основанными на диалоговых деревьях, в лучшем случае предлагают минимум гибкости, а в худшем – заставляют героя отвечать совсем не так, как ожидал игрок. Да, вы выбрали «оскорбительный тон», но уж никак не собирались выхватывать пистолет, при-

ставлять его к голове собеседника и затевать большую драку. Проблема в том, что, подобно ключевым словам, каждая интонация сама по себе – весьма широкая категория. Под «оскорбительным тоном» можно понимать довольно обширный спектр фраз и действий. Однако, в отличие от ключевых слов, диалоги с выбором тона остаются диалоговыми деревьями, и не добавляют гибкости, свойственной символическим системам, как в The Sims. Динамической беседы такая система не породит. Добавьте к этому возможность не- приятно удивить игрока, заставив персонажа сделать или сказать нечто неожиданное – фактически, вывести человека из роли – и вы приедете к выводу, что подобные гибриды приемлемы разве что для тех, кто стремится упростить процесс принятия решений для аудитории, не любящей читать, или освободить место на экране для драматических ракурсов и красивых спецэффектов.

Гораздо лучше скомбинировать систему интонаций с ключевыми словами. Вместо того, чтобы просто задать вопрос на определенную тему и получить ответ, вы можете спросить о волнующем вас предмете в том или ином тоне. В зависимости от того, как NPC к вам относится, как вы к нему обратились и чем поинтересовались, вы можете получить разные ответы. Попытка организовать динамические диалоги таким образом была предпринята в Daggerfall, хотя там потенциал этого метода не был раскрыт полностью. Однако, возможно, именно Daggerfall со своим сочетанием процедурно генерируемых текстов с авторскими, подобным сочетанию «случайных» подземелий и фиксированных сцен в Diablo, представляет самое перспективное направление для развития диалоговых систем в RPG, позволяющее игроку самовыражаться, а дизайнеру – передавать тонкие оттенки смысла.



Выбор Ясона в Rise of the Argonauts нечасто влиял на развитие сюжета, однако неплохо задавал характер персонажа, а также определял, кому из богов герой более угоден – покровители олимпийцы помогали ему всяч по-своему.

Диалоговая система Albion позволяла выбирать фразы из списка, говорить с персонажами о принадлежащих вам предметах, а также вводить ключевые слова (некоторые из них автоматически появлялись в списке при упоминании их в беседе).



МОЖНО СКОЛЬ УГОДНО ГРОЗНО ПРОИЗНОСИТЬ СЛОВО «ШАПКА», НО ЕДИНСТВЕННОМУ СЛОВУ НЕ ПЕРЕДАТЬ СМЫСЛ ЦЕЛОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ.

### Что дальше?

Хотя лично я очень люблю диалоговые деревья, мне кажется, что эволюция диалоговых систем может идти только через механизм ключевых слов. Я хотел бы продолжить дело Sir-Tech и развить идеи, представленные в Wizardry 8. Интерфейс «интонаций» можно легко привязать к навыкам общения и системе отношений, как в Arcanum. Аналогично, в интерфейсе действий можно было бы использовать навыки вроде «удара в спину» или «критической атаки», перенеся соответствующие им варианты из диалоговой части. Я бы также добавил пункт «светская беседа» для получения местных новостей.

Например, сейчас у нас есть вот такой диалог:

«Вы остановились поговорить с городской стражей. Народу сейчас немного, так что стражники скучают и рады вашей компании. Как выяснилось, их капитан недавно проигрался в пух и прах, солдатам недоплачивают (про себя вы отметили, что никто еще на вашей памяти не говорил, что ему переплачивают), а императорские гвардейцы – заносчивые ублюдки.

1. «Так что, удалось ли капитану выплатить свой долг?»

2. «Не могу поверить, что стража, рискующая своей жизнью ради нашего спокойствия, так мало получает! Это просто преступление!»

3. «А чем вообще занимаются императорские гвардейцы?»

Если бы вместо диалога использовалась система ключевых слов, вы бы просто выбрали «долг капитана» или «жалование стражи», получили нужную информацию, и, сделав свои выводы, попытались бы подкупить стражу. Действие «подкуп» позволило бы выбрать нужную сумму, а результат зависел бы от соответствующего навыка (торговля, этикет или там интуиция). С хорошим навыком вы бы сумели отделься небольшими деньгами, а щедрое пожертвование можно было бы и всучить кое-как. Возможно, это более интересно, чем выбирать фразу из списка. Именно в этом направлении я и хотел бы работать. **СИ**



# ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ КАТАМАРИ

Известно, что программа «Тетрис» бывшего сотрудника ВЦ АН СССР Алексея Пажитнова – это компьютерное воплощение тетрамино, популярной в 80-х логической игры. На вопрос о том, что следует считать прототипом для Katamari Damacy, геймдизайнер Кэйта Такахаси привык отвечать уклончиво. «Страна Игр» освежает в памяти историю японского сериала, отчасти повторившего путь легендарной советской головоломки.

**В** основе одной из самых оригинальных видеоигр прошедшего десятилетия лежит простой принцип: персонаж катит перед собой мячик с пупырышками – собственно, катамари – на который налипают разбросанные по уровням предметы. Чем больше вещей получается собрать таким образом, тем крупнее становится мяч. Есть еще несколько нюансов (утянут с собой можно только то, что меньше текущего размера катамари; при столкновении с препятствием добыча может отклеиться; предусмотрены фокусы вроде ускорения или быстрого огибания мяча), но базовая механика легко описывается формулой «собирай – расти». Привлекательную чисто психологически, естественную и не менее изящную, чем классические видеоигровые концепции вроде укладки фигурок в стакан и поедания таблеток внутри лабиринта.

Katamari Damacy стала сенсацией благодаря блестящему переданной смене масштаба. Начав катать катамарии крохотный мячик под диваном, подбирая какие-то скрепки, кнопки и монетки в заваленной игрушками детской, играющий через некоторое время видел на экране гигантский мяч, несущийся по улицам города и наматывающий на свою поверхность автомобили, заборы, фонарные столбы и целые здания. Плавный, бесшовный переход от липилуптского состояния в режим Гулливера – до 2004 года, когда вышла Katamari Damacy, подобных вещей в играх не было даже в эпизодических сценах. Кэйта Такахаси рисковал выстроить на этом принципе весь геймплей – и не прогадал.

## Идеалист

Такахаси, родившийся в 1975-м в городке Модзи на острове Кюсю, изучал скульптуру в Университете искусств Мусасино (это, к слову, альма-матер писателя Рю Мураками, режиссера аниме Сатоси Коня и ряда известных художников манги). На третьем курсе он сформулировал свое творческое кредо: радовать людей, отвлекая от тягот повседневности, «просто

## Ката... Что?

По-японски «катамари» это «глыба», а «дамаси» – форма слова «тамаси» («душа»). Существует и слово «катамару» – «складывать, лепить» (как снежок). Следовательно, название игры можно перевести как «дух глыбы», либо как «дух накатывания». Кэйта Такахаси отказался уточнить, какой из вариантов перевода правильнее. Но в том, что все это очень напоминает игру «тамакорогаси» (на фото), сомневаться не приходится.



На ранних уровнях Katamari Damacy маленький Принц «обкатывает» резиденцию семьи Хосино.



заставлять улыбаться». Скульптуры Такахаси не только воспроизводили реальность – на его взгляд, это «было бы слишком высоколобо»; художник жонглировал образами, играл ими – бегемот («каба» по-японски) из оберточной бумаги (созвучное слово «coke», англ.) и цветочные горшки в виде коз, у которых излишки воды сливались через вымя, вызывали улыбку у большинства зрителей. По окончании университета в 1999 году Такахаси решил податься в игровую индустрию, где, как ему казалось, проще всего доставлять людям чистую радость. Едва не провалив собеседование, Кэйта все-таки был зачислен на стажировку в Namco Digital Hollywood Game Laboratory, «инкубатор» для молодых разработчиков, аналог американского колледжа DigiPen.

клубки ниток», но позже признался, что выдумал этот эпизод просто так, ради красного словца, а мысль об игре на самом деле возникла сама собой. В интервью японскому сайту GPara корифей предложил несколько иную версию: его, будто бы, осенило по дороге в офис Namco, посреди уличной круговороти в час-пик. Кроме того, на выбор игровой концепции явно повлияли спортивные фестивали «ундокай» – распространенные в Японии соревнования младших школьников, во время которых дети катают «тамакорогаси», большие надувные мячи.

## Почетный список

В числе людей и явлений, так или иначе повлиявших на стилистику Katamari Damacy, Кэйт Такахаси называет скульпторов Таро Окамото и Ёсихацу Янагиву, художников Пабло Пикассо, Жоана (Хуана) Миро, Вирджинию Ли Бёртон, Ито Дзякуто, Мицумасу Ясuno и Томоо Ицукиду, аниматора Зденека Милера, дизайнера Савиньяка, писателя Джона Ирвинга, рэпера Айс Кьюба, архитекторов Тадао Андо и Фридлендрайха Хундертвассера, музыкантов Quruli, игрушки Playmobil, фильм «Магазинчик ужасов», а также японскую культуру и городскую среду.

## Ab ovo?

В разное время Такахаси озвучил несколько версий возникновения идеи своего коронного творения. Выступая на конференции разработчиков GDC 2005, он рассказал, что якобы придумал катамари, наблюдая в зоопарке за пандой, «катавшей своих детенышей по земле вольера, как

## Шаром покати

Юмористы с сайта Mega64, прославившиеся своими инсценировками эпизодов из хитовых игр, разумеется, не обошли вниманием разработку Namco. В Сети по адресу [www.mega64.com/katamari.htm](http://www.mega64.com/katamari.htm) можно наблюдать за тщетными попытками вырженного Принцем Шона Четфилда закатамарить случайных прохожих.



ТЕКСТ Радик Валентинов



Как бы то ни было, под началом Кэйты группа из десяти студентов работала над дипломным проектом, который должен был отвечать четырем требованиям: стать доступным, оригинальным, веселым, а главное – приносящим радость. Здесь пригодился опыт скульптора: игру для PlayStation 2 решено было сделать как можно более осозаемой, «максимально тактильной», действуя на управление только две аналоговые рукоятки джойстика Dual Shock. Тору Иватани, автор легендарной Pac-Man, на тот момент глава отдела исследований и разработки Namco, высоко оценил идею, однако даже он поначалу сомневался, что игре стоит быть настолько простой. Такахаси защищал свою ставку на интуитивность, отказываясь усложнять схему управления и механики. Несколько месяцев спустя, когда стартовало тестирование прототипа, Иватани признал правоту молодого коллеги.

### Dream team

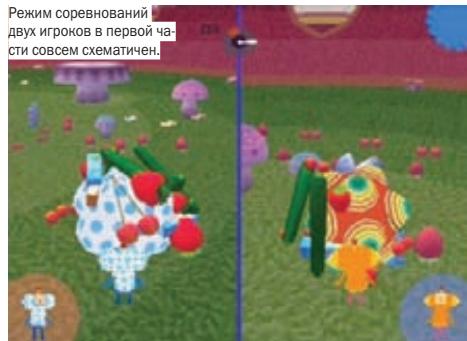
Способность Кэйты Такахаси сообщать объектам свое чувство юмора, отточенная в университетской графике и скульптурах, нашла применение и в игровом проекте. Из нереализованного гоночного симулятора («Как же здорово, что мне тогда не дали его доделать!» – признается автор) в Katamari Damacy перекочевали основные персонажи: Король Всех Космоса – суровый, но справедливый повелитель времени и пространства, и его крохотный, ростом с пальчик, сынок Принц. Однажды монарх, будучи нетрезвым, по неосторожности срекнулся на Землю все созвездия, и Его высочеству пришлось доказывать, что он достоин стать наследником престола: малыш отправился на планету собирать небесные тела при помощи катамари. В деле также была замешана японская семья

### Bon appetit!

Кулинарные опыты катамаристов простираются в широком диапазоне от коробочных обедов-бэнто до свадебных тортов.



Режим соревнований двух игроков в первой части совсем схематичен.



Грибы, панды и радуга постоянно возникают в заставках сериала.



За все эти годы схема не изменилась, лишь взросла детализация.



Дальше – больше, в прямом смысле слова. И это далеко не самый последний уровень.



Хосино и целый выводок кузенов и кузин королевского отряда.

Если за уникальное визуальное решение игры отвечал сам Такахаси, то музыкой на первых порах заниматься было некому. Когда в студенческой дипломной разработке начали просматриваться контуры грядущего хита, к проекту был подключен композитор Ю Миякэ, ранее занимавшийся саундтреками 3-й и 4-й серий Tekken, Ridge Racer V и R: Racing Revolution. Сыграв в черновую сборку Katamari Damacy, Миякэ пришел в восторг и развел кипучую деятельность, привлекая к работе других композиторов, популярных в Японии поп-исполнителей и сэйю – артистов озвучки, которые обычно обладают неплохими вокальными данными. Получившиеся подборки многие считают одним из лучших музыкальных альбомов в истории видеоигр, поразительно удачным сочетанием на грани алхимии. Эклектичный сплав джаза, самбы и танцевальной электроники, изданный на отдельном CD под названием Katamari Fortissimo Damacy, впоследствии получил награды в номинации «саундтрек года – 2004» от сайтов GameSpot и IGN. О главной музыкальной теме Katamari восторженный обозреватель IGN писал, что «со времен Марио [в играх] не появлялось таких простых, красивых и в хорошем смысле прилипчивых мелодий».

### 60-секундный блокбастер

В 2006 году агентство Fallon выпустило для американской страховой компании Traveller's Insurance рекламный ролик, выглядящий как высокобюджетная киноэкранизация Katamari Damacy. По сюжету, споткнувшийся мужчина кубарем катится с холма в центр города, увлекая за собой ком из людей и конструкций, который в итоге рассыпается от удара о прочные стены штаб-квартиры страховщика. Клип легко найти на YouTube.



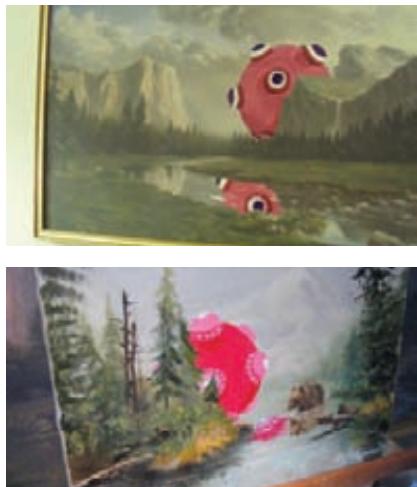
### Колоссал!

Художник Симон «Snake» Андерсен из норвежского Бергена изобретательно скрестил Katamari и Shadow of the Colossus. «Пиксельная» картина выполнена в ограниченной палитре из 15 цветов с помощью компьютерной мыши и программы Microsoft Paint. С другими работами иллюстратора вы можете познакомиться в интернете по адресу [www.inson.deviantart.com](http://www.inson.deviantart.com).



### Самопочинка

Некая пользовательница loudxmouse долгое время безуспешно пыталась распродать на сайте Etsy (это магазин товаров кустарного производства) коллекцию очень плохой акриловой живописи. Как только хозяйка придумала дорисовать поверх пейзажей катами, подвергнутые «апгрейду» картины моментально нашли покупателей.



### Локальный фэшн-бум

Пару лет назад последним пиком моды на американских игровых форумах считались вязаные шапочки, придающие владельцу определенное внешнее сходство с Принцем или мячом-покатушкой.



### И в воздух мячики бросали

В Японии Katamari Damacy появилась в продаже 18-го марта 2004 года. Аналитики Namco опасались, что простенькая графика оттолкнет потенциальных покупателей, поэтому розничную цену снизили примерно на треть по сравнению с обычной стоимостью новых игр для PS2. За первую неделю разошлось свыше 32 тыс. копий, проект лидировал в топовой десятке, а всего за год удалось реализовать около 156 тыс. экземпляров. Хотя Namco рассчитывала продать полмиллиона, Такахаси доказал перспективность подобных низкозатратных проектов. Разработка Katamari Damacy обошлась менее чем в миллион долларов – сравнительно дешево по меркам японской игровой индустрии; значительную часть производственного цикла команда девелоперов состояла всего из десяти человек, не считая музыкантов.

Восторженная реакция западной прессы и геймеров (американский релиз игры состоялся 22 сентября 2004 года), кажется, застала врасплох даже самого Такахаси,

не ожидавшего такого теплого приема. Katamari Damacy посвящали материалы самые разные СМИ, включая общественно-политический еженедельник Time, в номере от 22 ноября объявивший приключения Принца «самой необычной и оригинальной игрой из числа созданных для PlayStation 2». Благодаря отзывам в прессе и «сарафанному радио» 120-тысячный тираж оказался полностью раскуплен еще до пика праздничных продаж. В эпоху усложнения геймплея и всеобщего ожидания более мощных консолей, Katamari Damacy продемонстрировала подход если не перпендикулярный, то, по крайней мере, альтернативный основному вектору развития индустрии – «вдруг» выяснилось, что на стареющей PS2 можно малыми средствами сделать потрясающе простую и вместе с тем технологичную игру, по увлекательности сравнимую с «Тетрисом». На Katamari как из рога изобилия посыпались награды и премии: «Лучшая инновация» (на церемония G-Phoria канала G4techTV), «Совершенство игрового дизай-

### ИГРЕ ПОСВЯЩАЛИ МАТЕРИАЛЫ САМЫЕ РАЗНЫЕ СМИ, ВКЛЮЧАЯ ОБЩЕСТВЕННО-ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК TIME.

На PS2 классные покатушки продолжились в We Love Katamari.



Beautiful Katamari позволяет четырем геймерам состязаться за печенки через Xbox Live.





### Не оставляйте вещи без присмотра

Перед входом в головной офис одной из парфюмерных компаний в Берлине установлена скульптура, вызывающая совершенно определенный вопрос: куда же запропастился малыш Принц?



### На выдумки хитра

We Love Katamari включает призовой уровень, где требуется собрать, ни много ни мало, миллион альных роз. Поштучно или букетами по десять цветов, без ограничения времени. Находчивые игроки изобрели несколько способов зафиксировать рукотяки Dual Shock в положении, позволяющем Принцу подбирать цветы «в автономном режиме». Чаще всего в ход идут бечевка или изолента, но науке известна модификация с применением комнатного вентилятора.



на» (Game Developers Choice Awards 2005), Good Design Award (награда японской Организации по поддержке дизайна, впервые вручалась авторам видеогAMES). Обделенные новинкой европейские геймеры – по не-понятной причине издателя для Katamari Damacy в Старом Свете не нашлось – импортировали диски из Штатов, скупали на онлайн-аукционах подержанные копии за фантастические деньги.

### Ренегат

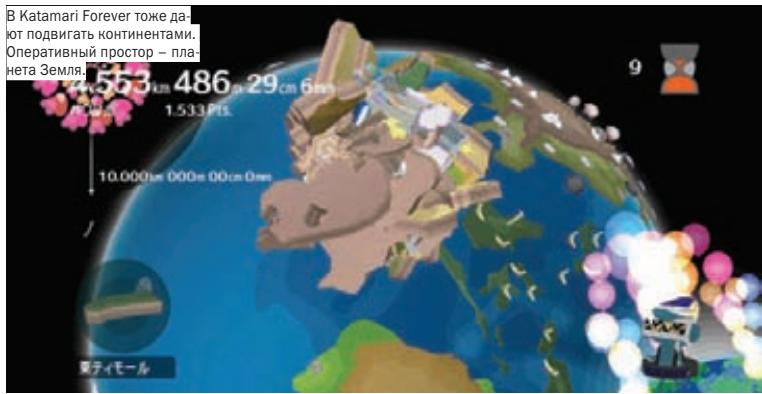
Алексея Пажитнова и Кэйту Такахаси объединяет еще одна деталь: на момент появления и «Тетриса», и Katamari Damacy оба разработчика было по 28 лет. Разница в том, что Пажитнов при помощи антрепренера Хенка Роджерса, Nintendo и Microsoft последовательно развивал всемирный успех своего творения, содействуя выходу все новых версий. Такахаси же, что называется, заартачился. Его совершенно не прельщала перспектива всю жизнь стричь кулоны с единственной удачной идеей;

Me & My Katamari для PSP стала первой игрой цикла, сделанной без участия Такахаси.



он вообще не был уверен, что продолжит делать видеогAMES. В 2005 году, комментируя в онлайн-интервью британской службе Би-би-си положение с Katamari, он раскрыл господствующую в отрасли установку на сиквелизацию: «Геймдевелоперы хотят делать уникальные проекты, но реальность такова, что компании оценивают риск исходя из потенциала продаж, и мало кто готов инвестировать в свежие идеи». Обескураженный решением Namco превратить его детище в сериал, Такахаси вынужден был согласиться поработать над продолжением – «чтобы не разочаровывать игроков». Он подчеркнул, что «не испытывает по этому поводу удовольствия», а в ответ на вопрос корреспондента о планах на будущее пообещал, мол, «через десять лет уже перестанет заниматься играми». Здесь может, конечно, получиться, как с Хаяо Миядзаки: тот с 1997 года регулярно обещает покинуть анимацию и каждый раз остается «еще на один фильм». Но вполне вероятно, что Такахаси, как и планирует, целиком переключится на другие духоподъемные дела вроде проектирования детских игровых площадок.

При непосредственном участии автора было выпущено только первое продолжение Katamari Damacy – We Love Katamari (PS2, 2005, в 2006-м вышла и в Европе). По сути – эдакий Уродорос, лакомящийся собственным хвостом: в игре полно пародийных самореференций, отсылок к первой части и попыток в шуточной форме обыграть болезненную для Такахаси тему коммерциализации. Так, например, выясняется, что на Земле у Короля и Принца появились фэны, требующие новых рекордов. Параллельно рассказывается история королевской семьи, происхождения Его высочества; неизменная игровая модель «катай, сколько влезет» разнообразят новые задания (катамари в определенные моменты заменяют борец сумо и даже вся Земля, которой требуется закатамарить Солнце!), расширенный дуэльный и новый кооперативный режимы для двух игроков (с делением экрана пополам). Семеро композиторов во главе с Ю Мицэ выдали саундтрек, мало уступающий музыке из первой части. Особо популярной стала главная тема в обработке авторитетного японского битбоксера, господина Докаки.



### Перегрели

С тех пор ситуация вокруг сериала в точности повторяет футбольные экзерсисы лагинского джинна. Заботливая Namco нагенерила столько мячей, что даже самая лояльная аудитория чаще предпочитает вслед за Кэйтой Такахаси, закатывать не катамари, а глаза к потолку. В последние годы появилась *Me & My Katamari* (PSP, 2006), *Katamari Damacy-kun* и *Katamari Damacy Mobile* для телефонов японского оператора NTT DoCoMo (2006, 2007), *Beautiful Katamari* (Xbox 360, 2007), ужасно неудобная версия *I Love Katamari* для iPhone и iPod Touch (2008) и *Katamari Forever* (PS3, 2009), примечательная HD-графикой стандарта 1080р. Все они с минимальными, прямо скажем, вариациями повторяют первую игру. Любая из поздних версий, по большому счету, интересна только для геймеров, еще не успевших познакомиться с сериалом. За какие-то три-четыре года после того, как Такахаси окончательно устранился от конвейерного производства, копирование приняло совсем угрожающие масштабы, южнокорейская

компания WindySoft даже вела переговоры о запуске *Katamari Damacy Online* – но хотя бы на том направлении что-то забуксовала, и слава богу. Минувшим летом колумнист журнала *Wired* Крис Колер выразил общее мнение, включив *Katamari* в «список пяти игр, которые надлежит засандалить в черную дыру» – мол, поймите правильно, все мы обожаем первую часть, но отвратительные порты для мобильников стали последней каплей. Вот в этом, пожалуй, основное отличие творения Такахаси от программы Пажитнова: «Тетрис» устроен еще проще, а потому приедается медленнее. Хотя все относительно, и ненавистников мириад итераций тетрамино хватает даже в редакции «СИ».

История взлета и падения катамари показала как хорошие, так и дурные черты отрасли. Талантливые разработчики по-прежнему способны предложить миру уникальные игры, и любой действительно стоящий проект может получить поддержку крупного издателя. Но лучше все-таки не забывать, что многие гениальные идеи при частом повторении деградируют до состояния банальностей. **СИ**

### Сфера силы

В прошлом году *Katamari Damacy* пополнила стан игр, для которых доступны уникальные контроллеры. Правда, в данном случае речь идет не о фабричном устройстве, а о самоделке. Девушка-хакер Kellbot из Нью-Йорка сконструировала совместимый с PS2 аппарат, позволяющий управлять катамари самым естественным из возможных способов – вращая руками металлический шар.



### Главное — участие!

21 мая 2006 года в Сан-Франциско проходил ежегодный городской марафон *Bay to Breakers*. Специально по случаю мероприятия группа бегунов-косплееров соорудила большущий катамари и приняла участие в общем старте, прокатив свое творение на расстояние в 8.5 км, после чего конструкция не выдержала и рвались. Участники поделились следующей статистикой: катамари весом в 90 килограмм совершил примерно 1476 оборотов, прокатил 10 человек, а на 31 человека совершил наезд.



**ЛУЧШЕ ВСЕ-ТАКИ НЕ ЗАБЫВАТЬ,  
ЧТО МНОГИЕ ГЕНИАЛЬНЫЕ ИДЕИ ПРИ  
ЧАСТОМ ПОВТОРЕНИИ ДЕГРАДИРУЮТ  
ДО СОСТОЯНИЯ БАНАЛЬНОСТЕЙ..**

Понятие «Принц тенниса» обрело новый смысл.





### Noby Noby Boy

Это разработка Кейты Такахаси, выпущенная Namco Bandai в феврале 2009 года для PS3 (распространяется через PlayStation Network, ожидается версия для iPhone OS). Игра, в которой нужно управлять растягивающимся персонажем Ноби, представляет собой странноватую смесь Katamari, Snake для мобильных телефонов и головоломки «змейка». На данный момент реализовано около 100 тыс. копий по цене \$5 за штуку, но стать таким же заметным феноменом, как дебютное творение Такахаси, проекту, видимо, не суждено: ярких фэнов у Ноби в разы меньше, чем у Принца.



## Интервью: Кейта Такахаси



ТЕКСТ

Алексей Петровский

Наш собственный корреспондент в Японии заглянул в гости в Namco Bandai и поговорил о том о сем с создателем Katamari Damacy и Noby Noby Boy. Сейчас Такахаси-сан, один из самых ярких геймдизайнеров индустрии, строит детскую площадку в Англии и думает о концепции необычного шутера от первого лица.

#### С чего началось ваше знакомство с играми?

Да как у всех. Во времена бума Famicom (она же NES или «Денди», – Прим. ред.) я, как и многие дети, играл в тогдашние хиты – Super Mario Bros. и Balloon Fight. С приходом Super Famicom, познакомился с Dragon Quest и Final Fantasy. А вот когда настала эра PlayStation, забросил увлечение, потому что студенческая жизнь не оставляла свободного времени, да и денег тоже не было. Тогда же я начал понимать, что мне интереснее самому создавать что-то новое, нежели играть в то, что сделано другими.

#### Как вы попали в индустрию?

О, это долгая история. (смеется) Когда я учился в арт-колледже на факультете скульптуры, мне нравилось делать необычные вещи и инсталляции – столы-роботы, горшки в виде коз с сосками для стока воды... Мои творения не одобряли и не понимали преподаватели, но когда я уже заканчивал колледж, оказалось, что обычным людям подобные вещи очень нравятся. Тогда я и понял, что хочу продолжать создавать то, что вызывало бы эмоции у других. Я решил попробовать свои силы в двухмерном измерении, и видеоигры, популярные во всем мире, показались мне отличным вариантом. Так я в конце концов и оказался в Bandai Namco.

#### Как вам пришли в голову идеи создать такие необычные игры, как Noby Noby Boy и Katamari Damacy?

Хотелось выдумать что-то интересное и необычное, отличное от того, что делают другие. Такое, что можно осуществить только в видеоигре.

#### Что вы думаете о моде на сенсорные контроллеры? О грядущей Natal?

Это меня совершенно не интересует.

#### Почему?

Я согласен, что это может быть весело, особенно если играть с друзьями в мультиплееере, но все эти Wii Fit, Wii Sports... Не лучше ли заняться реальным спортом? Выйти на улицу, побежаться, подышать свежим воздухом, вместо того чтобы сидеть в комнате, размахивая Wiimote.

Многие говорят о том, что сенсорное управление проще и ограничено, чем обычный джойпад, но мне кажется, что, наоборот, мы движемся в сторону все более и более неестественного управления. Кроме того, многие разработчики чесрчур акцентируют внимание на сенсорных контроллерах, забывая о важных элементах, которые изначально делают игры интересными.

#### Вы недавно заявили в одном интервью, что хотите сделать FPS. Не могли бы рассказать о концепции этой игры?

Главный герой, по неясной пока причине, увеличивается с каждым произведенным выстрелом. Ну и соответственно, с ростом ему потребуется обновить оружие – например, взять в руки самолет вместо шотгана. Также с увеличением вашего персонажа противникам будет проще по вам попасть. Или, например, вы не сможете пролезть в здание, в которое проникли ваши более мелкие напарники.

Мне такая концепция больше по душе, чем принцип «выстрелил – убил». Еще было бы прикольно онлайновый режим сделать – лидеров видно издалека из-за гигантских размеров. \*смеется\*

#### Насколько нам известно, вы сейчас занимаетесь созданием детской площадки в Англии. Не могли бы рассказать поподробнее об этом проекте и о том, почему решили за него взяться?

Года два-три назад, в одном из интервью, которые давались в Англии, меня спросили, чем я бы хотел заняться, помимо видеоигр. Прочитав это интервью, руководитель фестиваля GameCity, проводящегося в городе Ноттингем (неподалеку от Лондона), предложил осуществить мою мечту – создать площадку для детей. Ну я, недолго думая, согласился. Весь октябрь 2009 года провел в Ноттингеме и проникся тем, как и муниципальные службы, и обыкновенные рабочие, и даже местная девочка старались помочь – иностранцу, не владеющему английским, – в проектировании парка. Мне даже организовали встречу с мэром города! Но главное, что работать было интересно и я был рад делать что-то более полезное для здоровья детей, чем видеоигры. Кроме того, у такого рода деятельности своя специфика – например, при проектировании аттракционов необходимо думать об их безопасности.

Строительство парка должно начаться в феврале 2010, когда я снова приеду в Ноттингем, и закончится примерно через два года.

#### В чем, по-вашему, принципиальная разница между играми и игрушками?

Сложный вопрос... Я бы сказал, что игрушки удовлетворяют наши желания, в то время как игры – это средство для провождения свободного времени и снятия стресса. **СИ**

УЗНАЙ, ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ 15-ТИ ЛЕТНЯЯ ИСТОРИЯ КЕЙНА!  
В ПРОДАЖЕ С 19 МАРТА!



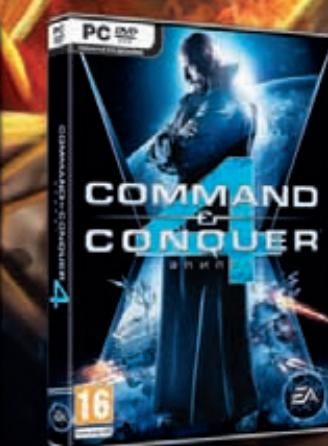
# COMMAND & CONQUER™ ЭПИЛОГ

В 2062 году человечество находилось на грани вымирания. Из-за тиберия - таинственного инопланетного минерала, который заразил Землю и стал причиной кровопролитной войны между Глобальным Советом Безопасности (ГСБ) и "Братством НОД", планета практически опустела. В самый разгар кризиса Кейн, лидер "Братства НОД", сообщил ГСБ, что разработал систему, которая позволит контролировать тиберию и использовать его силу. Однако для создания сети управления тиберием Кейну нужна была помошь ГСБ. Таким образом, две противоборствующие группировки объединили усилия, чтобы предотвратить исчезновение человечества с лица Земли.

Спустя 15 лет после этих событий сеть была практически создана. Тибериум находится под строгим контролем, а Земля вступила в новую эпоху благоденствия и процветания. И только сейчас население Земли стало задаваться вопросом: почему Кейн решил помочь всем и что он потребует за эту помошь?

Ответы на все вопросы будут получены в игре "Command & Conquer 4: Эпилог"

- Эпическое завершение саги о тибериуме - Кейн снова возвращается в захватывающий мир игры. Вы сможете играть самостоятельно или объединить свои усилия с другими пользователями!
- Постепенное развитие игрока - чем больше боевых единиц противника вы уничтожаете, тем быстрее растет ваш опыт. Вы сможете получить доступ к новым боевым единицам, улучшениям и усовершенствованиям, которые сделают вашу армию еще сильнее!
- Выбирайте класс - отдайте предпочтение одному из трех уникальных классов ГСБ или НОД. Каждый класс отличается своими особенностями и боевыми единицами. Вы сможете выбрать свой собственный стиль игры! Класс нападения, обороны или поддержки - что выберете вы?
- Объедините усилия и сражайтесь по сети - найдите друзей и участуйте в крупномасштабных сетевых сражениях 5 на 5! Выбирайте любимый класс и окунитесь в мир войны, где вам предстоит не только уничтожать врагов, но и выполнять различные задания. А благодаря новой системе вы сможете перемещаться вместе со своими друзьями из одной сетевой битвы в другую.



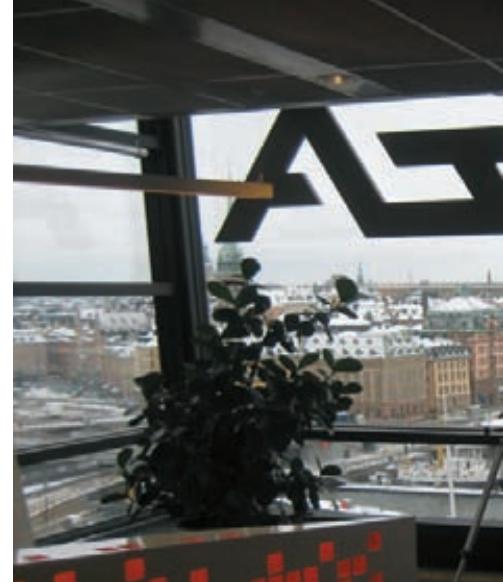
[WWW.COMMANDANDCONQUER.COM/RU](http://WWW.COMMANDANDCONQUER.COM/RU)

© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

# DICE. Сделано с умом

## Интервью с Патриком Бахом

В конце января, за полтора месяца до дня икс, в столице Швеции Стокгольме состоялась долгожданная презентация сюжетного режима Battlefield: Bad Company 2. К тому времени уже было запущено публичное бета-тестирование мультиплеера и вовсю шла работа над консольной демоверсией, однако об одиночном прохождении по-прежнему не было известно буквально ничего, что породило массу домыслов и слухов. «Страна Игр», конечно же, не осталась в стороне: ваш покорный слуга провел разведку боем (о результатах мы держали ответ перед читателями на видеодиске к прошлому номеру «СИ») и даже взял «языка». Знакомьтесь – старший продюсер Battlefield: Bad Company 2 Патрик Бах. В русском плуну Патрику понравилось: в подаренном выпуске журнала (№299) он мгновенно отыскал свою игру и с удовольствием посмеялся над скриншотом на с.28. Контакт был установлен, и беседа потекла по-дружески непринужденно.



Артём Шорохов

**Можно ли сказать, что у шведских разработчиков какой-то особый подход к созданию видеоигр? Бывают игры французские, американские, японские... А бывают ли шведские? Как их отличить?**

Швеция – небольшая страна, но у нас много хороших разработчиков – программистов, художников. Можно сказать, что мы, шведы, и в частности DICE, тратим много усилий, чтобы заставить наши игры отлично выглядеть. Так что даже если людям не нравится наша игра, им все же понравится, как она выглядит. Это, пожалуй, и можно назвать шведским подходом к разработке игр.

**Когда ваши друзья или родственники спрашивают вас про вашу работу, что вы отвечаете? «Я делаю видеоигры?»**

Д-д-да! \*смеется\* Это очень хороший вопрос, правда. Для многих ведь «делать видеоигры» – это нечто странное. Так что ответ зависит от того, кто именно спрашивает. Моя мама, например, не знает, чем именно я занимаюсь – я и впрямь «просто делаю игры». Как-то я пытался ей объяснить, но она в конце концов сдалась – мол, да-да, конечно, здорово. Она просто рада, что у меня есть работа. А друзья – другое дело, многих очень впечат-

ляет, что можно зарабатывать деньги, создавая видеоигры. Для них работа над видеоиграми – это привилегия. Особенно если речь идет о такой студии, как DICE, которая делает игры мирового уровня. А вот девушки, как правило, не восторгат. Но я им не вру, я честно сознаюсь: да, делаю видеоигры. Некоторые считают меня гиком, другие думают, что моя работа клявя – как повезет. Зато их бойфрендам я всегда по нраву!

**Ну а в сами-то игры – ваши игры – мама пробовала сыграть?**

Нет. Она вообще к видеоиграм ни разу не прикасалась. Мои игры она, конечно, видела, но только со стороны, ей это совсем не интересно. Мои друзья играют, мой брат играет, много играет. Мы с братом, на самом деле, давно в этой теме: в 1984 году, в детстве, даже сделали вдвоем игру для старого такого компьютера, ZX Spectrum. Так что брат точно знает, чем я занимаюсь.

**Я любил «Спектрум», с удовольствием бы сыграл. Как она называется?**

О, нет! Нет-нет! \*смеется\* Мы не ради денег ее делали. Та наша игра никогда не была издана. Сами пытались игры делать и сами же пытались в них играть.

**Ну хорошо, перейдем к Bad Company 2. Сценарий. Вы его пишете на английском или на родном языке?**

На английском. В DICE работают люди из разных стран: из Румынии, США, Англии, отовсюду из Европы, поэтому мы стараемся общаться на каком-то одном языке, и обычно им оказывается английский.

**А русские у вас работают?**

Были люди из Украины и Польши... но нет, русских у нас почему-то еще не было.

**Так скажите же наконец, почему у вас в Bad Company именно русские – плохие? Вам так нужно было использовать это клише?**

На самом деле, да. Самый крупный видеоигровой рынок – Америка. Если бы мы сделали игру про шведов, американцы бы не поняли ничего. Голливуд приучил весь мир к тому, что большинство фильмов – американские; мы следуем этому тренду.

**То есть все дело в том, что формула «плохие русские» лучше продается?**

В какой-то степени да. Американцы хотят играть за американцев. Не за шведов или кого-то еще. И с этой позиции очень трудно выбрать для США достойного соперника. Американцы ведь первые же разозлятся, если противник будет слабенький. Если угодно, это вопрос баланса: нужно, чтобы обе сражающиеся армии были примерно равны в вопросах технологии, подготовки и всего такого. На самом деле, в нашей игре мы делаем русских даже посильнее американцев.





### А как же, скажем, Китай?

Беда с Китаем в том, что у них армия-то большая, но не настолько хорошо оснащенная... пока. Еще есть проблема с китайским вооружением – частенько нужно приобретать лицензии для использования некоторых видов оружия. И вот тут с американским и русским все просто, а вот с китайцами любые вопросы – сплошная морока. Да и я лично с большим удовольствием играл бы за русских или американцев, чем за китайцев. Русская армия как символ, как концепция – гораздо интереснее. Да и куда круче в вопросах технологий и подготовки. А про китайцев люди ведь и не знают ничего толком.

### Выходит, что русские более дружелюбны к разработчикам... на свою голову.

Ну, мы тут не выбираем сторону, не называем одних плохими, а других хорошими. Просто война есть война: победитель переписывает историю и заявляет всем, что именно он был в ней «хорошим». Но в нашем случае главным был именно вопрос баланса.

### Вы ведь слышали о той истории с Activision? Об уровне «No Russian» в понятно какой игре? Что скажете об этом их предложении пустить очередь в гражданских? Вы ведь сами разработчик, придумываете и отмечаете самые разные идеи.

Еще бы не слышал! \*оживляется\* Мне кажется, я понимаю, почему разработчики могли захотеть использовать такой спорный уровень в игре – все новостные заголовки принадлежали им. Да и геймеров подобный ход и увлекает, и развлекает, однажды услы-

**Вверху:** Вид из окна на реку Лиммат, конечно, впечатляет – весь Стокгольм как на ладони! Справа – выход на крышу, куда сотрудники бегают покурить.

**Внизу:** Такие очаровательные гранаты – официальный мерчандайз Bad Company. Подарок отличный, слов нет, но как же все-таки с ними боязно ехать через границу! Может, и к лучшему, что торшеры-пистолеты (на фото слева) так и остались в офисе DICE...



шав, они хотят увидеть это все собственными глазами. Опять же, нужно было придать повествованию драматичности. Но ведь все это можно было бы обыграть по-разному, со вкусом или без. Лично я считаю, что в военной игре гражданским не место. Лично мне эта сцена совсем не нравится, я лично нахожу расстрел гражданских безвкусным. В военном шутере пусть сражаются военные.

### А в Bad Company гражданские есть?

Нет. Они используют гражданских ради провокации, мы такого не допускаем. Я считаю, что если хочешь шокировать людей, шокируй их качеством – чем-то действительно хорошим. Расстрел гражданских для меня... не оправдан. Того же результата можно было бы добиться другими способами.

### Как вы считаете, BFBC – это одиночная игра с мультиплером или мультиплерная игра с добавочной одиночной кампанией?

Я бы не стал так разделять. На самом деле, мы тратим одинаково много сил на разработку обеих составляющих. Тут вопрос к самому игроку, чего он сам хочет от Bad Company 2. Я уверен, что мы по высшему разряду обеспечим и любителей мультиплеера (уж они-то в курсе, чем знаменита Battlefield), и игроков-одиночек. Хотя, конечно, мы надеемся, что люди, которые купят игру ради десяти часов качественного одиночного прохождения, все же обнаружат, что в ней есть еще и отличная многопользовательская часть.

### Десять часов, говорите?

Да. \*улыбается\* Можете процитировать.

### Обязательно. И все же, лично для вас что главнее?

Ну, кампанию вы пройдете разок-другой, потратите на нее часов десять-двадцать – и она все же закончится. А в мультиплере можно провести сотни часов, просидеть безвылазно следующие полгода! Хотя я бы порекомендовал пройти вначале одиночный режим, он даст вам возможность понять, как лучше себя вести в онлайне.

### Какая составляющая улучшилась более заметно по сравнению с первой Bad Company?

С точки зрения покупателя, думаю, более заметны будут изменения в мультиплере – бой теперь более интенсивны, карты больше, лучше сбалансированы и проработаны до мелочей, появились новые режимы, ориентированные на более плотную командную игру... Но это все показатели количественные. Качественно же больший шаг сделала одиночная кампания, если судить по отзывам. Думаю, люди очень удивятся и обрадуются сделанным изменениям.

### Синглплеер длиннее, чем в Modern Warfare 2?

Да, пожалуй, что да. Конечно, зависит от того, как здорово вы играете, на какой сложности... Прохождение Bad Company 2 займет порядка десяти часов, но мы даем повод перепройти игру. На уровнях можно встретить специальные ящики, из которых позволяено достать любое оружие из ранее найденного. Так что в первый раз вы собираете пушки, а во второй – можете использовать весь доступный арсенал.

### А слишком легко не будет?

Смотря как вы играете. Можно, например, выбрать более сложный режим и пройти его с недоступными ранее пушками. Хотя вообще-то у нас все оружие достаточно сбалансировано, нельзя сказать, что какой-то новый ствол действительно круче старого – его польза зависит от ситуации.

### Уверен, вы раздумывали над возможностью кооперативного прохождения кампании? У вас как-никак четыре главных персонажа!

Да, мы думали над этим еще во времена первой Bad Company, думали и в этот раз, но... Решили не разбрасываться, сосредоточиться на том, чтобы по-максимуму выжать все из одиночного режима. Перебалансировать кампанию под нескольких игроков – это ведь все равно что делать новую игру, понимаете? А время не резиновое. Ценителям кооператива мы пока можем предложить лишь командные режимы в мультиплере.

### Я услышал слова «время» и «пока».

### Можно ли надеяться, что вы подумаете о поклонниках кооператива, когда приметесь работать над DLC?

Надеитесь! Не исключено, что мы выпустим кооперативную кампанию в будущем.

### К вопросу о времени. Есть ли что-то такое, на что времени вам не хватило?

Да, конечно. Есть множество карт для мультиплеера, которые мы очень хотели сделать, но не успевали доработать – и они обязательно увидят свет в виде DLC. Две из них, например, можно будет скачать прямо в день релиза.

### Вот, кстати, объясните, как разработчик, нашим читателям, что это вообще за тема с DLC в день релиза? Почему бы не включать их в игру сразу, уже на диске?

Так они же еще не готовы! Мы работаем над ними прямо сейчас. И закончим как раз ко дню выхода игры. Система DLC позволяет выгадать довольно много времени и обеспечивает большую гибкость в плане сроков: с цифровой дистрибуцией процесс передачи контента потребителям очень ускорился. Мы сдаем мастер примерно за два месяца до релиза, потом диски печатаются, упаковываются в коробки, развозятся по всему миру, доставляются в магазины... Все это время разработчики могут посвятить производству хорошего патча или, как в нашем случае, дополнительной начинки для мультиплеера. Ведь если вы заинтересованы в мультиплере, значит, скачать пару новых карт – не проблема, верно? И чем больше их будет, тем лучше.

### Кстати, вы думали о том, чтобы импортировать карты из первой BFBC?

Они были очень даже ничего.

Да, мы подумываем о том, чтобы переделать их под вторую часть. Пока их там, конечно, нет, но после релиза игры мы планируем спросить мнения игроков насчет того, какие карты они хотят видеть в BFBC2, «вычислить» самые популярные и выпустить их в виде бесплатного DLC.

### Такую работу можно было бы отдать и на аутсорс...

Аутсорсинг, на самом деле, для нас достаточно сложен, ведь у нас все делается на собственном движке, Frostbite Engine. И мы не

позволяем никому его использовать, такая корова нужна самому! \*смеется\*

### Момент истины! Что это за название такое – Frostbite? Звучит... странно.

На самом деле, тут никакой истории нет. Мы делали движок и собрались обсудить, как бы его назвать. Кто-то ляпнул «Frostbite», и незаметно это название как-то привязалось. Звучит прикольно, к тому же оно со звучно со словами «frosty» и «byte», что делает его особенно классным.

### Каково, по-вашему, будущее военных шутеров? Достигли ли они своего пика сейчас, с играми вроде Bad Company, или еще есть куда расти?

Сложно сказать. Мы пытаемся создать совершенную игру – такую, в которую сами хотели бы играть. И я думаю, в будущем мы увидим больше игр, которые не просто будут пытаться добавить какие-то новые возможности в уже сделанное, а сфокусируются на повышении качества. Не так уж много шутеров сейчас достигло такой планки качества. Лично я очень горжусь разрушаемостью окружающей среды в Bad Company: стены, ценные здания, деревья – все можно сломать, взорвать. Мне сложно представить нас, возвращающихся к статическому игровому миру. Разрушение – очень важная часть игрового процесса, оно создает динамику окружающей среды, не позволяя геймдизайнеру зацикливаться на одних только персонажах. Я надеюсь, что остальные разработчики последуют нашему примеру, потому что для роста нам нужна конкуренция, а ее-то пока в этом аспекте и нет.

### А как же Red Faction: Guerrilla или Fracture? Что насчет них?

Не то. У них другая технология, неподходящая для шутера, замкнутая на само разрушение; в игре, подобной нашей, ее не использует. У них все завязано на физике разрушений, обрушении несущих стен, обсчете веса и траекторий. К тактике это не имеет отношения – просто нет причин использовать подобную технологию для улучшения перестрелок. Нет тактического резона все взрывать. Разрушение красиво выглядит, но не особо помогает проходить игру. Надеюсь, в будущем можно будет сравнить их работу с нашей. И я не имею в виду, что мы достигли предела, мы обязательно будем дорабатывать нашу технологию. Я думаю, скоро разрушение станет важной частью каждой игры, и разработчики начнут уделять ему больше внимания. Большинство шутеров до сих пор использует боевые тактики из восьмидесятых, пора бы это поменять.

### В России много PC-геймеров, и им хотелось бы знать, почему вы выпустили первую часть только на консолях.

На самом деле, мы изначально делали Bad Company как «Battlefield для консолей». Мы и не думали, что она на PC кому-то нужна, она же делалась с расчетом на консоли. Но игра и впрямь оказалась хорошей, так что понятно, почему владельцы PC на нас обозлились. В общем, на этот раз мы и решили не заморачиваться с эксклюзивностью.

### В ваших играх используется хороший, настоящий русский язык...

Естественно. Какой бы язык мы ни использовали, мы зовем носителей языка. Все русские персонажи игры озвучены русскими.



**Вверху:** Думаете, настоящая машина? Мол, буржуй из Electronic Arts деньги давать некуда? Как бы не так! Фанатское творчество на аукционе аэрофотографии Forza Motorsport 3.

### А где вы их берете, каканимаете?

Мы используем сеть разных студий, чтобы найти актеров. И наши разработчики работают со звукозаписывающей студией из России (московской, кажется), чтобы найти подходящие голоса и отобрать лучшие. Мы также стараемся найти людей с военным прошлым, которые знают, как именно должны звучать голоса в бою.

### Многим хотелось бы узнать, как получить такую работу.

В целом, можно попробовать просто написать в DICE и рассказать, чем именно вы можете помочь. Иногда, правда, нам приходит очень много таких предложений, и приходится почти всем отказывать. Но если вы – хороший русский актер с сильным голосом, ваши шансы весьма велики.

### Что хорошего игроки найдут в лимитированном издании?

Парочка столов из Battlefield 1943, очень милую коробку и, кажется, что-то еще, не помню точно. Это не коллекционное, а именно лимитированное издание: оно стоит не дороже обычного, но будет выпущено ограниченным тиражом и достанется только тем, кто предзакажет игру. Что-то вроде поощрения для тех, кто точно знает, что ему нужно, и увлечен всерьез.

### Предсказуемый, скучный, но необходимый вопрос: есть разница между версиями для Xbox 360, PS3 и PC?

Война консолей сейчас в самом разгаре, поэтому мы очень постарались сделать версии для консолей идентичными. Что же до PC-версии, то мы не хотели, чтобы играющие на компьютерах подумали, будто их потчуют очередным портом. У нас есть специальная ПК-команда, которая работает над интерфейсом и решает вопросы совместимости с разными видеокартами, разными версиями DirectX (9, 10 и 11) и разными разрешениями. На максимальных настройках PC-версия Bad Company 2 будет выглядеть лучше, чем на консолях за счет дополнительных фишек рендеринга – наш движок достаточно для этого гибок, он оправдает те деньги, что вы потратили на свой ПК, ведь сегодняшние компью-

теры потенциально мощнее сегодняшних консолей. Но сама по себе игра ровно та же самая. Разве лишь на консолях максимальное число игроков – 24, а на PC – 32. А еще на PC можно выбирать любой понравившийся сервер из списка.

### А что вы думаете насчет кроссплатформенного мультиплеера?

Нельзя. Вот нельзя и все тут. Xbox Live – закрытая среда, Microsoft никого не пускает в нее копаться и не дает никакой возможности «соединить» своих игроков с PC или PlayStation 3. Та же история и с Sony. Это против правил. Вот мы, например, можем так играть у себя в офисе, нам ничто не мешает.

### Серьезно? Вот прямо здесь и сейчас у вас есть работающий кроссплатформенный мультиплейер?

Именно так. При разработке мы можем себе это позволить. Но глобально это невозможно, запрещено. Наверное, и Microsoft, и Sony боятся, что если они дадут подобный доступ, их системы быстро взломают.

### Трагедия!

Так и есть.

### Признайтесь, вы разрабатываете Battlefield 3?

Мы не... Мы не... Мы не можем ни о чем таком говорить... пока.

### А вы не можете говорить о версиях для ПК или для консолей?

Пожалейте меня! Я очень хочу все вам рассказать, но я не могу!

### Ла-а-адно, мы вас услышали и сделали выводы... Поиграем в слова? Сумеете описать вашу игру всего тремя?

Хм... \*задумывается минуты на полторы\* Качество, техника, разрушение. Боевая техника делает нашу игру уникальной – в других шутерах вы не можете взаимодействовать с разрушениями. И разрушений у нас гораздо больше, чем в других играх – причем, в нашем случае они немало добавляют к тактике ведения боя. Особенно в мультиплееере. Ну а о качестве я уже рассказывал. **СИ**

# ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

СТРАНА ИГР

игры

T3

DVDXPERT

DVD

«GAMING»



выходит 2 раза в месяц  
6 номеров 2400 руб.  
12 номеров 4400 руб.



6 номеров 1300 руб.  
12 номеров 2300 руб.

ТЕХНО LIFE



6 номеров 912 руб.  
12 номеров 1656 руб.



6 номеров 1080 руб.  
12 номеров 1960 руб.

«КИНО»



6 номеров 1200 руб.  
12 номеров 2200 руб.

DigitalPhoto

фото МАСТЕРСКАЯ

ХУЛИГАН

SMOKE

СВОЙБИЗНЕС

«ФОТО»



6 номеров 1056 руб.  
12 номеров 1920 руб.



6 номеров 747 руб.  
12 номеров 1350 руб.

LIFE STYLE



6 номеров 792 руб.  
12 номеров 1440 руб.



3 номера 630 руб.  
6 номеров 1140 руб.

«БИЗНЕС»



6 номеров 890 руб.  
12 номеров 1630 руб.

ДЖАКЕР

ЖЕЛЕЗО

MC МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ДРАЙВИНГ

ФОРСАЖ

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 номеров 1200 руб.  
12 номеров 2100 руб.



6 номеров 1200 руб.  
12 номеров 2100 руб.



6 номеров 990 руб.  
12 номеров 1790 руб.

«АВТО»



6 номеров 726 руб.  
12 номеров 1320 руб.



6 номеров 600 руб.  
12 номеров 1080 руб.

skipass

Mountain Bike

TotalFootball

Вышивая крестиком

«СПОРТ»



только на сайте

4 номера 628 руб.  
8 номеров 1136 руб.



только на сайте

4 номера 556 руб.  
8 номеров 1008 руб.



6 номеров 774 руб.  
12 номеров 1404 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»



6 номеров 564 руб.  
12 номеров 1105 руб.



6 номеров 2100 руб.  
12 номеров 3720 руб.



6 номеров 2052 руб.  
12 номеров 3744 руб.



6 номеров 3150 руб.  
12 номеров 5580 руб.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

# На полках

## Лучшие игры в продаже



Константин Говорун

Игра, к счастью, нас не разочаровала. Не зря пристально следили на ней весь последний год, брали два раза интервью, смотрели демки на выставках и ездили на презентацию. Все очень круто, умно, интересно, красиво, стильно. И в меру безумно. Один из боссов, например, ходит туда-сюда с гаубицей в руках. Не просто «с большой пушкой», а с натуральной такой гаубицей, со станинами. Такого я еще не видел.

Важно понимать вот что. Это действительно очень свежая, инновационная JRPG. Но, в отличие от Valkyria Chronicles, это чисто хардкорная игра; для тех, кто готов час вникать в то, как работает система боя, привыкать к ней и все равно иногда умирать.



### «Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3)	10
<a href="#">adventure.interactive.movie</a>	
Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)	9.5
<a href="#">role-playing.scifi</a>	
Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars (Wii)	9.0
<a href="#">fighting.2d</a>	
Demon's Souls (PS3)	9.0
<a href="#">role-playing.action-RPG</a>	
Resonance of Fate (Xbox 360, PS3)	9.0
<a href="#">role-playing.tactical</a>	
Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360, PS3, PC)	9.0
<a href="#">shooter.first-person.modern</a>	
Aliens vs Predator (PC, PS3, Xbox 360)	8.5
<a href="#">shooter.first-person.scifi</a>	
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	8.0
<a href="#">shooter.first-person</a>	
Runaway: A Twist of Fate (PC)	8.0
<a href="#">adventure.third-person</a>	
Dante's Inferno (PS3, Xbox 360, PSP)	8.0
<a href="#">action.slasher</a>	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

### Также в этом месяце

#### Samurai Shodown: Sen

(X360, 12 марта 2010 года)

Четвертая трехмерная игра в файтинг-сериале Samurai Shodown, собравшая добрых две дюжины бойцов, будет эксклюзивной для Xbox 360. Консольный релиз, однако, отстал от аркадного на добрых два года.

#### Resident Evil 5 Gold Edition

(PS3, X360, 12 марта 2010 года)

Дополненное переиздание популярного экшна. На PS3 весь новый контент будет размещен прямо на диске с игрой (которая будет адаптирована под Motion Controller), а на Xbox 360 в коробку с игрой будет вложен купон на скачивание всего DLC.

#### The Eye of Judgment Legends

(PSP, 12 марта 2010 года)

Новая версия игры порадует тем, что теперь не нужно мучиться с игровой камерой и реальными картами, так что можно наконец-то сконцентрироваться на стратегии.

#### Yakuza 3

(PS3, 12 марта 2010 года)

Злоключения Кадзумы продолжаются на Окинаве. Третья часть сериала появится в Европе с оригинальной озвучкой и переведенными субтитрами.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

### Наше железо



#### Телевизор

Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080р.

#### Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Breath of Fire V  
2 Valkyria Chronicles  
3 Lost Odyssey

9.0



ТЕКСТ

Наталья Одинцова



# Resonance

Блуждая по уровням подземного мегаполиса, герои Breath of Fire V стремились наверх, к бескрайним просторам и чистому воздуху. Персонажи Resonance of Fate, напротив, пытаются спуститься с небес на землю – вырваться за пределы гигантской башни под названием Базель, верхние этажи которой находятся так высоко, что за облаками основания и не разглядеть.

НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Хвалить по отдельности стильный мир или сложные, но интересные бои не выходит – RoF прекрасна тем, насколько все в ней взаимосвязано.

**НЕДОСТАТКИ** Привыкание ко всем правилам требует больше времени, чем в обычных RPG, хватает однотипных сражений, опрос NPC отнимает уйму времени.

**РЕЗЮМЕ** Либо вы принимаете все условия боевой системы, совмещающей зрелищные мини-ролики и игровые правила, которые бы сделали честь любой TRPG, наслаждаетесь постукиванием шестерен и с волнением следите за событиями, либо забрасываете RoF после одной-двух глав, кляяня на чем свет стоит пустые арены и мудреный геймплей. Необычная новинка от tri-Ace вряд ли придется по вкусу всем, но уж если зацепит – готовьтесь провести в Базеле не один десяток часов.



## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
Xbox 360, PlayStation 3  
Жанр:  
role-playing/tactical  
Зарубежный издатель:  
Sega  
Российский издатель/  
дистрибутор:  
«1С-Софтклаб»  
Разработчик:  
tri-Ace  
Количество игроков:  
1  
Обозреваемая версия:  
Xbox 360  
Онлайн:  
<http://eo.e-sega.jp>  
Страна происхождения:  
Япония



ризнать RPG в RoF, наблюдая за сценами сражений со стороны, – задача не из простых. Сыщен стрекот автоматов и свист пуль, кто-то из персонажей – пусть это будет большеглазая блондинка в кокетливой клетчатой юбке и водолазке с вишенками – несется по арене, всаживая в неприятелей одну очередь за другой. Где-то разбивается стекло, на экране мигает предупреждение, с противником творится невероятное – сила удара подбрасывает его вверх. Вслед за ним, очевидно по собственной воле, подпрыгивает девушка, продолжая стрелять даже из положения вверх тормашками. Пара залпов, и вот несчастный шмякается об землю, вопреки всем законам физики подскакивает точно мячик, ловит новую порцию свинца, снова падает оземь, вновь слышен выстрел. Всем этим процессом явно руководят игроки, но каким правилам подчиняется битва, так сразу и не скажешь. Одно ясно – снайперить пошагово не позволили бы ни в одном шутере.

При этом многих, кого RoF привлекает зрелищностью, она же отпугнет обилием правил и суровыми условиями выживания. Здесь переналичивают шаблон, не отказываясь полностью от некоторых привычных для жанра атрибутов и в то же время не ограничиваясь изменениями вроде оригинальных декораций или необычных принципов сражений. Исследование многочисленных уровней башни, битвы, апгрейд оружия и разбор трофеев – все ключевые процессы обставлены так, чтобы привлечь пользователя, выражаясь языком Portal, «думать порталами». Помочь забыть, например, о тех временах, когда денег персонажи могли натрасти из первого встречного гоблина, за схватку их награждали очками опыта, а в магазинах полки ломились от местных гранат – законсервированных заклятий (знай только золотом запасайся). Донести мысль, что даже удар на пять единиц урона может решить исход поединка и роль бойца в сражении определяют не столько его параметры, сколько тип экипированного оружия. Наконец, научить не искать сейв-тоинты, а всегда иметь при себе переносную версию (работающую, впрочем, лишь на карте мира), и не забывать о специальных карманных телепортах – не то придется брести через уже пройденный лабиринт обратно к выходу на этаж.

С временем становится очевидно: прежних условностей не то чтобы нет совсем – они просто видоизменились. Разрозненные действия более тесно связаны, чем обычно бывает в RPG. Предлагает, скажем, сюжетное задание отправиться в подземелье, где обитают преимущественно чувствительные к теплу враги. Просто купить «коктейли Молотова» или воспламеняющие пули не позволяют – изволь идти к кузнецу и ковать их из подручных материалов. Не хватает сырья? Выручит стаффевщик, ловко разбирающий трофеи из стеклянных частей. Закончились деньги, не из чего понадергать нужные ингредиенты? Вперед, на выполнение побочной миссии – пока добираешься до пункта назначения, есть шанс найти гранату-другую, а уж сколько металломолома

# of Fate



Каждый уровень Базеля – простенькая головоломка: нужно укладывать в ячейки накопленные в битвах энергетические панели, чтобы расчистить себе путь к новым локациям и лифтам, которые соединяют этажи между собой.

оставляют убиенные враги – душа радуется. К тому же клиент в благодарность выдаст пачку купюр в местной валюте. Тяжело даются драки, нечем платить за перепрохождение? Возможно, в инвентаре найдется ненужное барахло на продажу, и на вырученные деньги удастся проапгрейдить оружие. Все равно кончаются особые патроны и гранаты? Не исключено, что стоит серьезно подумать о смене тактики в сражениях – когда используешь на полную катушку все дополнительные хитрости, остаются и пули, и лишний десяток тысяч на приятные мелочи вроде нового бандита для героини.

К слову о дополнительных хитростях: вряд ли кому-то удивит, что правила в полном объеме раскрываются в RoF постепенно и до перво-

Аrenы в RoF со стороны кажутся довольно аскетичными (а если точнее, пустыми). То одинокая металлическая платформа посреди поля торчит, то пара стен. Залы, где все буквально уставлено ящиками, – редкость. Подобное решение оправдано правилами боя. Если на пути персонажа, выполняющего «героический» прием, окажется препятствие, он может попытаться подпрыгнуть, чтобы избежать столкновения и растянуть время атаки. Ведь лишние секунды позволят усилить мощь выстрела или успеть вместо одной долгой очереди дать побольше коротких залпов. Но вот подвох – прыгнуть разрешается лишь единожды за ход (исключение – резонансные комбо-приемы). Вот и экономят на конструкциях дизайнеры арен, изредка все же не удерживаясь и подсовывая игроку захламленные помещения – мол, попробуй-ка в таких условиях победить!

го апгрейда оружия персонажи не в состоянии, скажем, усилить мощь атаки. Непривычно другое – изменения не всегда связаны с усложнением законов боя (в Eternal Sonata, например, игрока постепенно причали, что, начав двигаться, герои уже не могут остановиться, подумать, и затем возобновить прерванные действия, не теряя права хода). Совершенно другие и дополнительные системы. Взять хоть карту мира: каждый уровень Базеля, расчерченный на шестиугольные ячейки, сперва закрашен белым. Чтобы добраться до другой локации или одного из лифтов, соединяющих этажи, необходимо сразиться с монстрами – в награду за победу одарят кусочками пазла (согласно здешней картине мира, энергетическими панелями), которые предлагаются укладывать в ячейки рядом с уже открытыми зонами. То и дело путь преграждают цветные клетки, и сперва кажется, что все прохождение будет строиться так: получаем сюжетное задание, а заодно и нужные детали головоломки, прокладываем путь, идем вперед, облизываясь на закрытые зоны и сетя на линейность. Ее, конечно, хватает ( побочные миссии не настолько необязательны, как в играх с открытым миром; состав вражеских отрядов в отдельно взятом подземелье частенько повторяется), однако как раз пазл преподнесет сюрприз. Приток раскрашенных панелей увеличивается: среди противников отыскиваются те, кто носит их с собой. Встреченный NPC разъясняет, что по уровню не просто так понятны специальные термины. Если активировать их, выложив вокруг достаточно количество цветных плит и при этом благородно захватив те клетки, где расположается лабиринт с монстрами, термин обес печит некий полезный эффект на всей помеченной территории: например, в полтора раза увеличится количество возможных трофеев.

Breath of Fire V не случайно упоминается в самом начале этой статьи. С ней RoF роднит не только стремление предложить альтернативу наработанным принципам устройства быта в отдельно взятой RPG, концепцию «мира-в-мире» и общая сложность прохождения, но и манера рассказывать историю, словно выкладывая элементы головоломки. Так, чтобы заинтриговать не столько лихими сюжетными поворотами (в RoF хватает стереотипных моментов), сколько возможности постепенно воссоздать для себе полную картину событий, следя за чередой сцен из прошлого и настоящего ключевых персонажей. Правда, в RoF нет системы «наслаждающихся сценариев» (при повторном прохождении открывались дополнительные ролики), зато есть невероятно общительные NPC, готовые в каждой новой главе знакомить с неизвестными под-

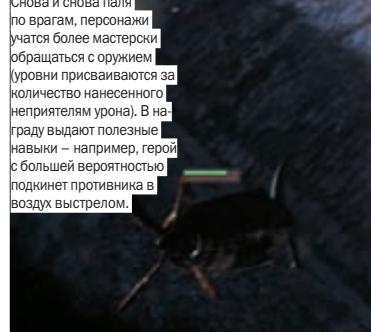
Прыжки помогают героям не только преодолевать препятствия, но и задеть очередь несколько частей вражьей туши (читай, зеленых шкал, опоясывающих недруга), а не только ту, которой он соизволил повернуться к стреляющему.



робностями мироустройства и истории Базеля, сплетничать насчет правителей-Кардиналов, и также подсказывать, куда отправиться, чтобы выполнить очередную миссию. Собственно сюжетных роликов в целом куда меньше, чем в той же Star Ocean IV. К слову, от нее новой игре tri-Ace по наследству достался эпизод с раздаванием пощечин парням, зашедшем в неуроченный час в ванную комнату, – даже отпечаток ладони на щеке пострадавшего выглядит в точности, как аналогичное «боевое ранение» Эджа. Об этом приключении еще долго будет вспоминать самый взрослый персонаж малярного отряда, классический холостяк Ваширон. Перед очередной дракой в сюжетном лабиринте он будет то и дело подкалывать своих юных спутников, беспокойного Зефира и упомянутую в самом начале рассудительную блондинку Лиан. Вообще готовность героев реагировать на реплики NPC, капризы климата или незначительные события заставляет благосклоннее относиться к любым шероховатостям в сценарии RoF. Когда подопечные каждого своим поступком подтверждают, что они живут в Базеле, а не просто получают право голоса на время сюжетных роликов, с ними не хочется расставаться. А из-за их неудач на аренах перекрываешь уже не только потому, что за переигрывание битвы сдерут деньги.

Про драки, кажется, и вовсе можно рассказывать бесконечно: хотя бы потому, что рядовые сражения интересны и в тех случаях, когда в команде еще никто не набрал и десятого уровня, и если в отряде – сплошь матерые воины. Уровни, как уже говорилось, выдаются не за очки опыта, а за количество нанесенного противникам урона, и символизируют мастерство во владении различными видами оружия. Тасовать между героями доступное вооружение весьма полезно: специализируясь в разных амплуа, они быстрее обучаются таскать более тяжелое снаряжение, а значит, могут себе позволить апгрейды посложнее (или экипировать, скажем, два пистолета сразу). Битвы всегда проходят на отдельной арене: путешествия по миру сопровождаются случайными стычками, а вылазки на сюжетные локации выглядят как путешествие по веренице комнат, в которых враги уже подкарауливают храбрецов. Быстро приучаясь думать о любом уроне как о сумме двух видов повреждений – косвенных попаданий и прямых. Раны от косвенных (с ними ассоциируются автоматы) со временем самозатягиваются и засыпаются лишь в том случае, если за ними следует выстрел из пистолета. Враги часто давят количеством. В случайных стычках можно досрочно закончить сражение, убив лидера, такое же послабление дают в схватке с боссом, но остальные пункты обяза-

т Снова и снова палия по врагам, персонажи учатся более мастерски обращаться с оружием (уровни присваиваются за количество нанесенного неприятелям урона). В награду выдают полезные навыки – например, герой с большой вероятностью подкинет противнику в воздух выстрелом.



ГОТОВНОСТЬ ГЕРОЕВ РЕАГИРОВАТЬ НА РЕПЛИКИ NPC И КАПРИЗЫ КЛИМАТА ЗАСТАВЛЯЕТ БЛАГОСКОЛОННЕЕ ОТНОСИТЬСЯ К ЛЮБЫМ ШЕРОХОВАТОСТЯМ В СЦЕНАРИИ ROF.



Сюжет и общее впечатление, производимое выдуманным миром, – немаловажная составляющая любой RPG. О том, что история RoF интересует куда больше тем, как она рассказывает, чем собственно сутью повествования, вы прочтете в статье, но хочется отметить еще и один немаловажный момент: по соотношению комического и трагического новинка очень напоминает Shadow Hearts. И насколько искренними вам покажутся диалоги персонажей, а шутки – смешными, во многом зависит от личных предпочтений. Так же обстоят дела и с самим Базелем. Кого-то впечатлит грандиозная и одновременно полуразрушенная башня, в которой на радость любому поклоннику паропанка и шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на гигантскую шестеренку или остаток какой-нибудь загадочной конструкции, но кому-то декорации покажутся бедными, а цветовая палитра – угнетающей.

РЯДОВЫЕ СРАЖЕНИЯ ИНТЕРЕСНЫ И В ТЕХ СЛУЧАЯХ, КОГДА В КОМАНДЕ ЕЩЕ НИКТО НЕ НАБРАЛ И ДЕСЯТОГО УРОВНЯ, И ЕСЛИ В ОТРЯДЕ – СПЛОШЬ МАТЕРЫЕ ВОИНЫ.



То и дело на аренах попадаются стратегически расставленные бочки. Пальцем по такой из пистолета – она разлетится, ранив оказавшихся поблизости врагов. Хотя friendly fire как такового нет, от взрывной волны (а также осколков гранат) могут пострадать и соратники.



**Вверху:** Забыли, где находится нужное подземелье? Трехмерный путеводитель по Базелю поможет не потеряться! Название ключевой для какой-либо миссии локации еще и подсветят, чтобы путешественники уж точно не промахнулись.

**Внизу:** Больше всего времени отнимают поездки на главных лифтах. Сперва герои забегают в зону ожидания, затем собственно в лифт, а потом вынуждены опять пересечь зону ожидания уже на следующем этаже, чтобы выбраться на карту мира.

тельной программы придется откатать в полном объеме. Нет, лазейка для хитрецов и тех, кому отчаянно не хватает особых патронов, оставлена: можно попытаться проскользнуть мимо недругов к выходу (особенно актуально в тех локациях, которые разбиты на несколько маленьких лабиринтов). Но тут естественным ограничителем становится «счетчик героизма» (Hero Gauge), сегменты которого как раз и служат платой за невероятные кульбиты героев, описанные в самом начале.

Наглядный пример: заветный выход находится в противоположной стене комнаты, путь преграждает штук пять монстров. Персонажи движутся в реальном времени. Счетчик замирает на те мгновения, когда они стоят на месте, чтобы игрок успел выбрать подходящее оружие, определиться с тем, кого из трех бойцов использовать, и оценить обстановку в целом. Времени, отведенного на ход, хватает на то, чтобы герой преодолел где-то четверть пути. Пока он торопится вперед, окивают и враги, начиная палить по выбранным мишениям. Если им удастся нанести кому-то из отряда Вашиона столько косвенного урона, чтобы превысить допустимый максимум, счетчик героизма обнуляется. Подопечные тут же затягнутся, точно листья на ветру, и двигаться станут еле-еле, а все попадания по ним начнут засчитывать-



ся как прямые. Одним словом, есть все шансы и вовсе не добраться до спасительного выхода. Другой вариант – потратить сегмент счетчика на зелийную пробежку по арене. Двух маршбросков на любую комнату хватит, но по замыслу утраченная энергия восполняется лишь за счет расправы с неприятелями или отстреливания им различных частей тела (звукит жестоко, но на деле просто требуется обнулить символические шкалы-полукруги, парящие вокруг противников). За переход с арены на арену не дают ничего – а без полного счетчика начинать битву почти всегда равносильно провалу.

Заучивать слабости недругов, экономно ге-  
ройствовать, памятуя о связке «косвенные по-  
падания плюс прямые» и регулярно вязы-  
ваться в стычки на не похожих друг на друга  
полях – чем не радость для обожающих слож-  
ные боевые системы? RoF изобилии пре-  
доставляет свежие впечатления, хотя не из-  
бегает той же ловушки, что и выпуски Megami  
Tensei: в отдельно взятом подземелье набор  
противников и арен ограничен. Зачастую ло-  
вишь себя на мысли, что разработав тактику в  
первой схватке, используешь ее вновь и вновь,  
и по-настоящему размышлять начинаешь лишь  
тогда, когда запасы спецпатронов и гранат  
подходят к концу. Правда, и тут расслабивше-  
мся геймеру устраивают встрики: например,





Чтобы все пули достались врагу, стоящему за стеной, придется подойти к ней вплотную. Игра просигнализирует, что персонаж спрятался и теперь сумеет палить сквозь предусмотрительно оставленные в сооружении решетки.



как только счетчик героизма разрастается до пяти делений (со скромных трех), и кажется, что теперь-то команде море по колено, одного из подопечных временно заберут, вынуждая менять стратегию.

Когда я только-только преодолела начальное подземелье, коллеги поинтересовались, какое впечатление производят новинка. Я с чувством рассказала, как первые минут пятнадцать меня по очереди понянчили все встреченные NPC, поведав о базовых принципах управления, а затем отправили постигать азы боевого искусства в близлежащем Колизее. По пути туда отряд влил в случайную драку – непорядок! А после призналась, что процесс напоминает пресловутое поедание

кактуса: несомненно красивого, но все-таки кошачьего. К взаимосвязи различных элементов RoF и объясняющему их своду правил действительно привыкаешь не сразу, зато как только осваиваешься, ассоциации с кактусом мгновенно пропадают и на ум приходит сравнение с хорошо отлаженным часовым механизмом. Вряд ли такая RPG понравится всем без исключения – немаловажную роль играет общая сложность, и число повторяющихся, способных затянуться надолго драк, и подборка персонажей (эмо-кардинала Роуэна мне, например, неизменно хочется пришибить кирпичом), – но тут же, что она существует, воодушевляет. Похожие эмоции, кстати, вызывала Valkyrie Profile 2: Silmeria от тех же авторов. **СИ**

**Слева:** Уроки геометрии не пропадут даром! Если задать такой маршрут «героической» пребежки, чтобы персонаж пронесся между соратниками, на счету команды прибавится один «резонанс». Резонансы – ключ к командным атакам, единственному способу одолеть особо сильных соперников вроде боссов.



**Слева:** Герой не обязан висеть в одном костюме: в RoF ему позволят перекрасить волосы, надеть цветные линзы, разжиться очками и, само собой, целым ворохом одежды. Стоит все это добро достаточно дорого, и поэтому особенно радует, что различными предметами то и дело награждают за упорное раскладывание энергетических панелей по уровням Базеля.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Battlefield:  
Bad Company  
2 Call of Duty:  
Modern Warfare 2  
3 Black

9.0

Текст и звук  
на русском  
языкеТЕКСТ  
Артём  
Шорохов

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PlayStation 3,  
Xbox 360, PCЖанр:  
shooter, first-person,  
modernЗарубежный издатель:  
Electronic ArtsРоссийский издатель:  
Electronic ArtsРазработчик:  
Digital Illusion CE (DICE)

Требования

к компьютеру:  
2 ГГц, 2 Гбайт RAM,  
256 Мбайт VRAMКоличество игроков:  
до 24 (консоль),  
до 32 (PC)Обзорная версия:  
Xbox 360, PlayStation 3

Онлайн:

www.bfbc2.com

Страна происхождения:  
Швеция

&lt;/div

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Система динамических разрушений не подкачала, юмор не выветрился, военный техники полно, сингл недурён, а мультиплеер невероятно хорош.

**НЕДОСТАТКИ** Неожиданная и неприятная линейность сингла, так себе сюжет про войну американцев с русскими, градус всеобщего безумия понижен.

**РЕЗЮМЕ** Отличная игра, действительно способная на равных сразиться с Modern Warfare 2 и имеющая шансы одержать верх. К сожалению, ради этого соревнования Bad Company 2 сделала ставку на традиционный сингл, покертузовав былой свободой и разуhabистостью, и это едва ли понравится поклонникам первой части. Мультиплеер, и раньше отличный, улучшен и готов к бою. Мы уверены, у всякого поклонника военных шутеров нет причин проигнорировать творение DICE.

**B**

дыму никак не могу разобрать, кто же всякий раз отправляет меня на чекпойнт за доли секунды. Снова захожу в «ящик», выбираю удобную снайпер-

скую винтовку подлиннее, меню трактику. Ага, да это же пулеметное гнездо... В какофонии выстрелов, взрывов и криков знакомый звук как-то затерялся. Плавно, любя, спускаю курок – ба! Achievement unlocked. Ну что ж, значит, попробуем так. Пока боты-напарники бегут вперед по протертой тропинке между заснеженных домов, «открывая» солдат противника, Бэтменом скачу по крышам, расчищаю им путь. Слава богу, «всевидения» AI из первой части как не бывало. Немного жаль, ведь играть от этого стало ощущимо легче, зато и заскучать буквально некогда, и это – важная отличительная черта синвела. На очередной крыше встречаю молодого человека с базукой. Пока он меняет оружие на пистолет (хот ведь All!), успеваю всадить в него нож – вот и еще один ачивмент. Вера в Бэтмена усиливается. Рыцарь крыши продолжает свой путь. Но следующая же лестница, оканчивающаяся наглухо заколоченным туником, возвращает на землю: нечего использовать только что-то одно, будь добр подстраивайся под обстановку. В этот момент стена дома, а вслед за ней и весь дом целиком, вздыхая пыль, грубо оседает на снег, обнажая растерявшегося меня; и три, четыре, нет, пять стволов хищно оборачиваются в мою сторону. Бежа-а-ат! Но очередь в затылок вновь возвращает к чекпойнту.

На загрузке гадаю, успел ли пересечь невидимую черту, или все-таки снова предстоит разбираться с гадской турелью? Оказывается, успел: передо мной – памятная лестница-туника, будто бы спрашивает: как поступим? Выбираю другой маршрут, вновь иду крышами, но уже по другую сторону дороги, напарники устремляются за мной. Теперь, с высоты, вижу всю картину: разделавшийся со мной патруль – как на ладони. Не желая распугивать голубков из-за медлительности снайперы, открываю быстрый автоматический огонь. Кажется, что-то

даже кричу. Кажется, даже матом. На этот раз те, что все-таки выжили, предпочитают занять укрытия. Достаю слонобойку. Раз хедшот, два хедшот, три... «Завалил его!» – радостно делится с кем-то чистый русский голос. Опять чекпойнт? «А не высовывайся», – насмехается лестница. «Да пошла ты», – цежу сквозь зубы и загоря готовлю для конвойной гранаты. Вдруг слева раздается оглушительный взрыв и по невероятной параболе на высоте под ложину метров мимо меня пролетает изумленное тело. Инстинктивно помянув первого монгольского космонавта, ставлю игру на паузу, достаю камеру и вновь вспоминаю запрет на съемку, ловлю строгий взгляд. Что ж, верьте на слово, барабахаю тут будь здоров.

Слева шепот: «Кто-то там есть». Оглядываюсь – никого. Взгляд на радар: за домом засели, подлецы! Одну за другой посылаю наудачу парочку гранат. «Saving», – сообщает игра. Стало быть, не промазал. Прощай, лестница-насмешница, к тебе я больше не вернусь. Улыбаясь, сдергиваю наушники.

Офис студии DICE, Стокгольм, конец января. Куда ни взгляни – пёстрая журналистская братия с сандвичами и кофе. Через десять минут – интервью с Патриком Баком, «самым главным». Я уже видел его на презентации, вроде бы, славный парень. Как много всего нужно спросить! И это, и то... Тем не менее, уверенно чувствую, что об игре я уже знаю гораздо больше, чем какие-то полчаса назад. Мы с ней уже не просто знакомы, мы практически подружились. Бросаю взгляд на часы, пожимаю плечами, снова беру геймпад.

Еще одна заснеженная крыша, еще один патруль внизу. Пробую старый трюк: разбежавшись, сгибаю над головами солдат, в прыжке успеваю развернуться (не зря в опциях загодя выставил высокую чувствительность стика, ох не зря) и единственным махом выпускаю весь рожок в не успевшую отреагировать группу. На остатках здоровья, не тратя времени на смену магазина, стремглав кидаюсь к точке назначения в надежде на сей и с облегчением вонзаю нож в охранника. Авантора удалось – игра

**Вверху:** Начальный (тренировочный) уровень времен Второй мировой (вообще-то спойлер, так что молчок) выглядит дико, устаревше и, кстати, напропалую подражает Medal of Honor: Airborne. К счастью, он быстро заканчивается.

**Внизу:** В дальнейшем вас ждут снега, пустыни, джунгли... Но сочного луга с полевыми цветами уже не будет. Ловите момент!



сохраняется, стартует короткий сюжетный диалог, причем управление не отнимают: убить так убьют. Запрыгиваю в джип (а не УАЗ ли это?), выжимаю газ. Команду привычно телепортит в кабину, краем глаза замечаю, как руки Хаггарда ложатся на турель, за мной – управление машиной и спусковой крючок гранатомета. Меняться местами ни с кем не позволено. Морщусь («Вот то ли дело раныш!»), но соглашаюсь – это все-таки к лушему. Дальше все быстро: дикий рэйд наперегонки с врагом, ужасная болтанка, крики, взрывы, в правом ухе гудит от хаггардовой турели; выбрать путь на развязках успеваю не всегда, то и дело вгрызаюсь в бездорожье – видеоролик, да и только! Вдруг задумываюсь: а что если пропустить врага вперед, притормозить и вести огонь прицельно, с места? Тормоз в пол. Озираюсь. С холма вдруг с гиканьем вылетает басти и, не достигнув земли, взрывается на пике своего прыжка, срезанная очередью Хаггарда; мой выстрел постыдно ушел в молоко. Вроде, не скрываю... «Preston, we're running out of time! – надрывается динамик наушников. Послушно жму на газ, припоминая что-то такое из брифинга. Ну их, эти эксперименты. Дикое рэйдо продолжается: то и дело Хаггад разносит заходящих сбоку врагов, я истошно палю по тем, что впереди, противно пищут счетчик состояния джипа – у транспорта «здоровье» не восстанавливается само собой. Не успев за всем и сразу, слетаю с дороги и, чудом увернувшись от сосновых стволов, скатываюсь под горку на соседний маршрут. Не переставая барабахать по сторонам, с почетным эскортом из нескольких багги и вертолета, на всех парах влетаю в скриптовую сцену. «Jesus! This is the best show I only have in my entire life!» – констатирует Хаггад. Уровень окончен. Экран гаснет, демо завершилось. Полторы минуты до интервью.



осква, начало февраля. Bad Company 2 пройдена, изучена вдоль и поперек. Едва ли к ней остались хоть какие-то вопросы. Время выносить вердикт.

«Разделив бренды Call of Duty и Modern Warfare, издательство Activision захватило лидерство в жанре FPS, потеснив позиции Battlefield и Medal of Honor. Я хочу вернуть свое. И мы получим свое, призвав на помощь качество и инновации», – вот слова Джона Риччителло, исполнительного директора Electronic Arts. Именно их мы слышали из уст продюсеров, геймдизайнеров и пиарщиков Bad Company 2 и именно их вновь услышим в будущем, когда начнется активное промо новой Medal of Honor.

«Первая Bad Company показала очень хороший старт, но новая часть куда как лучше и выглядит по-настоящему достойной бросить вызов Modern Warfare 2. Мы считаем, что добились преимущества над ней в мультиллеере. Парни из DICE потрудились на славу». То, что видели в полной версии мы, и то, что видели многочисленные геймеры в бета- и демоверсиях по всему миру, в целом, заставляет без усмешки относиться к таким заявлениям: мультиллеер Bad Company 2 и впрямь ничуть не хуже, а по некоторым параметрам действительно лучше разработки конкурентов, хоть и придется по вкусу не всякому игроку. Но что же одиночный режим?

У тех, кто не прошел в свое время мимо первой части, рекламная кампания сиквела вызвала некоторое недоумение. Еще живы в памяти разудальные трейлеры, насмерть застевавшие Metal Gear Solid 4 и Gears of War, не стерся фирменный «юморок с дымком» в исполнении полюбившихся персонажей. Продвижение Bad Company запомнилось ставкой на одиночное прохождение, на харизму героев, на преувеличенно веселую музичку. Все трейлеры продолжения, напротив, убийственно серьезны, напыщены и нахваливают один лишь соревновательный мультиллеер. Шутка ли – до самой ревью-презентации в Стокгольме даже о самом существовании сюжетного режима не было проронено и нескольких слов! Поклонники беспокоились, гадали на кофейной гуще, некоторые и вовсе заранее похоронили все то, за что успели полюбить оригиналную игру. Вопрос был один: зачем? Почему издатель так странно поступил с рекламой одной из ключевых своих игр? Предположений у нас два.

Первое на поверхности: именно мультиллеер должен продавать игру, на него бросили лучшие силы. Признаем: уже в первой Bad Company он был очень и очень хорош,



**Вверху:** Скорее всего, именно это «оружие из Battlefield 1943» (см. интервью на с.56-58) станет мультиллеерным бонусом для владельцев лимитированного издания.

**Слева:** Поначалу все легко: противники не сопротивляются, то и дело отвлекаются на ваших напарников, легко подставляются под пули... Ближе к финалу сложность существенно возрастет. Оцените изящество финта: супостаты «всего лишь» примутся все внимание уделять вам, не давая и носа из укрытия высунуть!

## Реализм?

Одно время в Интернете живо интересовались, как там в новом Battlefield с расчетом повреждений при поражении разных участков тела. Оставил за скобками абсурдность вопроса, отвечу по существу. Игре по большому счету неважно, в какой участок вражеского тела угодила пуля – особый урон учитывается только на хедшотах, – но она исправно дергает трехмерных солдатиков за нужные ниточки. Вот автоматная очередь в живот сложила одного пополам. Вот другой схватился за простреленную шею. А третьего и вовсе опрокинуло на бегу массивной пулей снайпера. Выглядят перестрелки недурно, но если кто-то надеялся на, так сказать, качественный подсчет урона, который якобы сразу отличает «симулятор ведения боевых действий» от «спинномозговой аркады», вынужден сразу остудить этот пыл: Bad Company 2 играет на том же поле, что и Modern Warfare. Со своими достоинствами, особенностями и отличительными свойствами, разумеется. И в Operation Flashpoint или, упаси бог, в ArmA «консольный Battlefield» не превратился, однако в мультиллеере к «военной симуляции» действительно можно приблизиться благодаря режим-мутатору Hardcore. Как и в неоднократно помянутой игре от Infinity Ward, данная опция избавляет участников боя от элементов HUD'a (включая перекрестье прицела), kill-cam'ов и регенерации здоровья, включает жесткий friendly fire, а также и устанавливает «более реалистичное» нанесение повреждений. Плюс небольшой набор малозаметных правок в придачу. Иными словами, все тут же прекращают бегать и паливать во все стороны, прячутся по кустам, любят медиков, отчаянно боятся бронетехники и каждого шевельнувшегося вдалеке пикселя. Достаточно ли это «реалистично», чтобы называться «симулятором», – решать вам.

без преувеличения достоин состязания с любым прославленным конкурентом. Но, похоже, помешал рекламный имидж игры: «несерьезный консольный Battlefield» так хвалился наличием сюжетного прохождения, что его сетьевую природу, кажется, никто не воспринял всерьез. Что ж, на этот раз все не так. И, пожалуй, так оно и правильней. Второе наблюдение чуть более спорно, но тоже имеет право на жизнь. Дело в том, что комедия, еще в кино, всегда была достаточно дешевым жанром; комедия недорого обходится в производстве, но и собирает несопоставимые с кассой блокбастеров деньги. Имея на руках все козыри – крутую технологию, знакомых героев, подходящий жанр – и собираясь

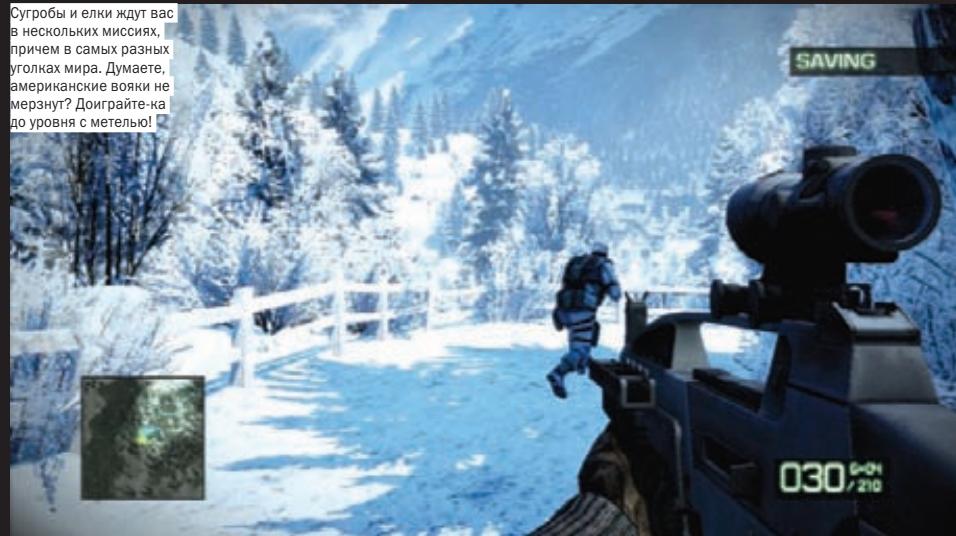
Сугробы и елки ждут вас в нескольких миссиях, причем в самых разных уголках мира. Думаете, американские вояки не мерзнут? Донграйте-ка до уровня с метелью!

## Красные бочки

Настроением и кое-какими геймплейными приемчиками Bad Company 2 похожа на Black, «порношутер» от создателей Burnout: точно так же разработчики поминутно подталкивают вас к многочисленным взрывам по поводу и без. Враг окопался в укрытии? Бум! Вертолет не дает ни минуты покоя? Бах! Что-то нужно сделать, но не совсем понятно, что именно? БАБАХ! Разница лишь в том, что в прошлом поколении многочисленные красные бочки были нужны, чтобы запустить в нужном месте скрипт, провоцирующий красивый взрыв и множественные разрушения, а сегодня авторы Bad Company 2 расставляют взрывчатые вещества по всему уровню просто на тот случай, если у вас вдруг кончились гранаты в подствольнике. Прием дешевый, но надежный: любоваться восхитительными взрывами в свежей Battlefield одно удовольствие!

на войне: побеждают с прибауткой да улыбкой, а пыль глотают с патриотически-скорбной миной. Все это здорово напоминает подростковое взросление. Если раньше герои-оболтусы играли этаких пятнацатилеток, без конца задирающих друг друга, то теперь они будто бы подросли лет до восемнадцати – самое то, чтобы надуваться от важности, интересничать, разглагольствовать о «больших вещах», но все еще нет-нет, да и давать петуха, ссылаясь в то самое детство, от которого так хочется откреститься. Особенно забавно в таком контексте выглядят многочисленные шпильки в сторону Modern Warfare 2, с которой, как это не единожды подчеркивали в своих интервью продюсеры игры, коллектив Bad Company 2 намерен потягаться на равных. Подколки эти достаточно злые и где-то даже обидные, но обязательно заставят улыбнуться и согласно кивнуть, если, конечно, вы не ханжа.

Теперь, получив весь необходимый фон, давайте пристально взглянемся в результат. Если CoD:MW2 – аттракцион с элементами игры, то BF:BC2 – игра с элементами аттракциона. На первый взгляд разница кажется незначительной, однако она есть, и она принципиальна. Авторы BC2, очевидно, по-другому смотрят на то, какими должны быть шутеры. И, даже напротив, заимствуя черты конкурента, подчеркнуто серьезно относятся к своему видению боевиков, своему взгляду на геймплей. Так, все, что геймеру позволено делать, ему позволено делать «по-настоящему». Если есть танковые бои, управлять танком придется самостоятельно; захочешь – вообще укатишь с поля боя, понадобится – срежешь через лесок, сочтешь нужным – дашь кругляя за полтора километра, чтобы войти противнику в бок. Играя в Bad Company (как в первую, так и во вторую часть) после череды типичных «боевиков с условностями», далеко не сразу свыкаешься с мыслью о том, что здесь действительно можно свернуть с очевидного пути (например, городской улочки, тесно прижатой к двух сторонам стенами домов) и получить преимущество. Причем не только можно – нужно. Прижавшись к каменной стене за углом дома и не смея высунуться под снайперский огонь, словно о немыслимом чит-коде вспоминаешь о том, что всего-то и делов – проломить стену, проломиться при помощи подствольника и всеми силами матери там, где скучные разработчики пожадничали на двери, и выйти на улицу так, как это удобно тебе и очень неудобно снайперам. По той же причине в Bad Company принципиально нет QTE: если что-то нужно сделать, игра дает полный контроль, но при этом ничуть не разменивается на ёлочные украшения. Именно поэтому все поездки – не скольжение в невидимой трубе, а честное управление транспортом: хочешь – вперед гони, хочешь – назад поворачивай. Со сменой курса подобный подход порой даже вызывает недоумение: стараясь удержать игрока в рамках верного пути, геймдизайнеры были вынуждены то и дело обрезать старательно натянутые ниточки игровых возможностей. Именно так, например, в сиквеле было сломано святое правило первой части – «Если увидишь хоть какой-то транспорт, можешь им вос-



конкурировать с самым успешным блокбастером на его же поле, разумно изменить подход. Так Bad Company 2 сама стала блокбастером.

Будем честны: изначальная концепция оригинальной игры не слишком подходила для создания прямолинейного скриптового боевика. Будем еще честнее: не подходила совсем. И потому на экскурсионном маршруте Bad Company 2 там и сям виднеются жирные кровавленные ключья, жадно выдранные с аппетитных боков Modern Warfare. Даже мультилеер – и тот обиль-

но смочен слезами Infinity Ward. Но – обо всем по порядку.

Спешу многих успокоить: юмор все-таки есть. Он по-прежнему разухабист и контрастен до неуместности, но на сей раз игра пыжится «не переборщить», не превратить Настоящую Войну и Настоящий Патриотизм в балаганное шапито. Поначалу это выглядит несколько натянуто, даже странно, но, в конце концов, быстро привыкаешь к той дикой непринужденности, с которой авторы тасуют драматические и комические сцены, и все встает на свои места. На войне как

**Верху:** «Вот это простирая!» – так и тянет воскликнуть в иные моменты игры. Увы, за исключением парочки эпизодов, привычной по первой Bad Company свободы здесь не сыскать. Стоит выйти за «край карты», как окажешься под угрозой вражеских минометов – и тут уж или беги назад, или погибай.

пользоваться». Ценители всех и всяческих свобод точно не упустят шанса праведно вознегодовать: как так, грузовики стоят, а влезть в них не позволено! И будут правы – потому что геймер, существо привередливое и злопамятное, однажды привыкнув к предоставленной свободе, в такие моменты недоуменно морщится: «Ну как же так, вы ведь сами провозгласили этот принцип, сами приучили меня к этой своей свободе». Но то – отдельные сцены, возможно, привнесенные в *Bad Company 2* извне. В целом же курс достаточно ясен. Например, здесь нарочно – жирной линией – разделены игра и видеоролики; и это тоже может оттолкнуть любителей и знатоков «кинематографичности», когда одно незаметно перетекает в другое, и ты уже не всегда понимаешь, где управляешь героем сам, а где это делают за тебя. В пику известному подходу каждая игровая сцена *Bad Company 2* заставляет именно играть, принимать маленькие решения, совершая дурацкие ошибки, с дозами вражеского синцца получая порции собственного опыта. Сказывается наследие «свободной» первой части, помимо прочего еще и задавшее направление, в котором авторы развили свою фирменную систему динамических разрушений. Ведь осознав и приняв интерактивность здешнего поля боя, воевать «как обычно» уже не хочешь. Да и не всегда, если честно, можешь. Таких штуков, примет «геймплей-ориентированности» в *Bad Company 2* отыскать можно массу. В этом и прелест ее (да и, пожалуй, вообще всех продуктов DICE), и самое ее слабое место, ведь, изо всех сил стараясь выглядеть всеугоджающим блокбастером, в сути своей эта игра остается работой в определенной мере авторской и личной; то есть такой, которая запросто может вызвать неприятие буквально на ровном месте. Взять, например, скриптовые сцены. Как их подают, как ими гордятся иные разработчики – не мне вам рассказывать. Но что же делает DICE? DICE вставляет в игру (по своей ли воле, по указке ли издателя – никогда не узнаем), помимо прочего, несколько кровавых эпизодов, когда один из братьев по оружию (преимущественно сержант) расправляется с подкарауливающим вас противником. В задумке выглядит это так: не подозревая об опасности, вы проры-



ваетесь вперед, стреляете в замеченных врагов, все как всегда, и тут из тени на вас бросается враг, которого и принимает на нож бдительный сержант. Не среагируете, не повернетесь – никто не крутанет камеру за вас, вы вообще не увидите эту сцену. Среагируете рефлексом и быстро, срежете ниндзю-самоучку очередью в живот – и опять останетесь без сцены. DICE не смакует такие моменты, быть может, и вовсе не жалует их, но честно старается не беречь для ролика – вписать в геймплей, ни разу не отняв у геймера его законного права на игру.

Обратная сторона этой медали очевидна: такой подход по душе придется далеко не всем. Если не «поймать волну», раздражаться можно от всякой мелочи. Вот еще пример. Для каждого уровня у разработчиков заготовлен просторный диалог (полилог, если уж занудствовать по полной), а то и несколько. Как вам, скажите, рассуждения о религии и смысле покаяния с примерами из кинофильмов в исполнении безумной троицы «Хаггард-Свитуотер-сержант»? Интересно послушать – забавно, местами смешно и где-то даже познавательно. Но штука в том, что беседы эти опять-таки вписаны в геймплей. Лупите



**НА ЭКСКУРСИОННОМ МАРШРУТЕ BAD COMPANY 2 ТАМ И СЯМ ВИДНЕЮТСЯ ЖИРНЫЕ ОКРОВАВЛЕННЫЕ КЛОЧЬЯ, ЖАДНО ВЫДРАННЫЕ С АППЕТИТНЫХ БОКОВ MODERN WARFARE.**

### Supply Drop

Приняв на вооружение опыт парижан из *Ubisoft (Ghost Recon Advanced Warfighter)*, шведы из DICE украсили *Bad Company 2* интересной чертой – возможностью выбирать оружие по ситуации из длинного «общего списка». Работает это так: пройдя пару вступительных уровней и познакомившись наконец с новым, весьма колоритным персонажем, вы будете то и дело встречаться на поле боя «посылки» – ящики с оружием, заглянув в которые, можно быстро сменить текущие стволы (к слову, на пистолеты ВС2 теперь особо не разменивается: помимо гранат и ножа, вы вправе носить при себе две «полноценные» пушки) на любые из тех, что уже были найдены вами на поле боя. Вот вам, кстати, и элемент коллекционирования, и лишний повод для ачивмента – сумеете собрать полный набор?



из пулемета? Взрываете дома? Отсиживаешься за чугунной ванной в обломках того, что совсем недавно было трехэтажным зданием? А может быть, слишком далеко убежали от напарников? Что ж, во всех этих случаях вы наверняка пропустите часть разговора, а то и вовсе не заметите, как он начался. В то же время, если «пойти против Матрицы» и остановиться в безопасном месте в безопасное время только для того, чтобы «посмотреть сценку» – угодишь в другую ловушку. Подобные беседы написаны специально для игры: персонажи запрограммированы открывать рты и перебрасываться репликами, не отрываясь от текущих занятий – пальбы, перебежек между укрытиями, поминутных чертыханий... Застигнутые «в мирное время», они просто стоят и открывают рты, иногда пожимая плечами, – такой контекст им незнаком, их создатели не предусмотрели умышленное бездействие игрока. Ощущение – будто подглядываешь во время антракта за актерами в гримерке, пока

те, отвлекшись на папироску, машинально повторяют текст роли. Подобное незнакомо аудитории сверхдорогих кинематографичных скриптов.

И при всем при этом в мире нет другой игры, настолько похожей на «игровые аттракционы» Modern Warfare. Практически парадокс. В этом парадоксе и сила, и слабость одиночного режима Bad Company 2. Погнавшись за двумя зайдцами разом, немудрено остаться совсем без зайдцев. Или, если хотите, без преданных фанатов. Мне трудно представить, что горячие поклонники школы Infinity Ward, завидев у конкурентов «игру не хуже», не воспримут ее в штыки, справедливо указывая на все те элементы, что делают игру от DICE самобытной и отличной от других, не как на достоинства, но как на недостатки. Глупо было бы отрицать, что Modern Warfare 2 предлагает более концентрированный (и более сфокусированный) экшн, содержит больше контента, больше ярких, запоминающихся, захватывающих дух аттракционов.

На все это Bad Company 2, безусловно, есть чем ответить, но ведь и поклонники безраздельной свободы, настоящей, ничем и никем не ограниченной «песочницы» первой части наверняка ожидали от сиквела работы над ошибками, а не смены курса с очевидным креном на сторону главного идейного соперника. Подобный фит, да еще и проделанный буквально исподтишка – об одиночной кампании не было проронено ни словечка едва ли не до самого релиза игры! – способен костью встать поперек горла многим вчерашним поклонникам. Беспроигрышная позиция, как ни странно, у тех, кто хочет «просто здорово поиграть», не заморачивается, не относит себя к какому-либо идейному лагерю. Для него николечко не важна «двойка» в названии – лишь бы в телевизоре громко и красочно бубмкало и падали озмь пальмы, подкошенные длинной очередью станкового пулемета. И, конечно же, мультиплеер. К нему претензий нет никаких. Battlefield есть Battlefield.



**МУЛЬТИПЛЕЕР BAD COMPANY 2 И ВПРЯМЬ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, А ПО НЕКОТОРЫМ ПАРАМЕТРАМ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛУЧШЕ РАЗРАБОТКИ КОНКУРЕНТОВ, ХОТЬ И ПРИДЕТСЯ ПО ВКУСУ НЕ ВСЯКОМУ ИГРОКУ.**

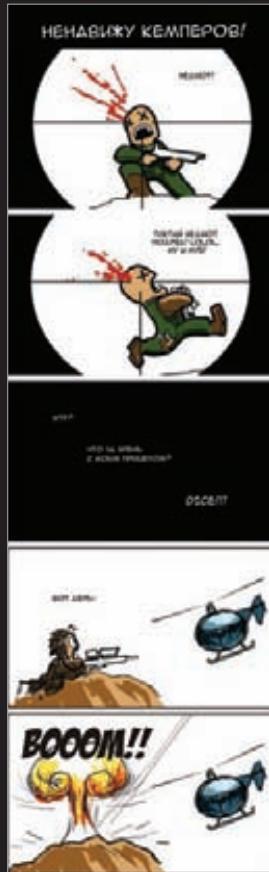


### Ядрён батон!

Есть мнение, что первая Bad Company была бы в России гораздо популярнее, если бы ее сподобились локализовать для нашего рынка: обилие сленга, достаточно сложные на слух разговорные шутки и отсутствие банальных субтитров многих оставили за бортом, превратив веселый и задорный боевик в... просто боевик. В связи с этим мы рады сообщить, что Bad Company 2 целиком и полностью переведена и озвучена. Причем как переведена, так и озвучена, что называется, «с душой» – внимая речам Святого и округлив глаза слушая Хаггарда, не раз и не два ловишь себя на мысли, что уж кто-кто, а локализаторы точно получали удовольствие от процесса и, быть может, даже добавили кое-что от себя. Конечно же, есть и плохое – не всегда русские фразы попадают точно в анимацию персонажа, нашлась пара мест с неправильно зачитанными на озвучке интонациями, а ближе к финалу вслед за разработчиками, похоже, выдохлись и переводчики, допустившие несколько не фатальных, но все же глупых ошибок. И тем не менее, локализацию Bad Company 2 хочется хвалить. Она не похожа на безликую «обычную работу» большинства наших студий, в ней чувствуется эмоция, драйв, заинтересованность сторон. А для зануд всегда есть возможность включить оригинальный звук.

**Внизу:** Обилием анимации в DICE по праву гордятся. Тот самый случай, когда на что-то не обращаешь внимания, даже не замечаешь вовсю. А оно есть.





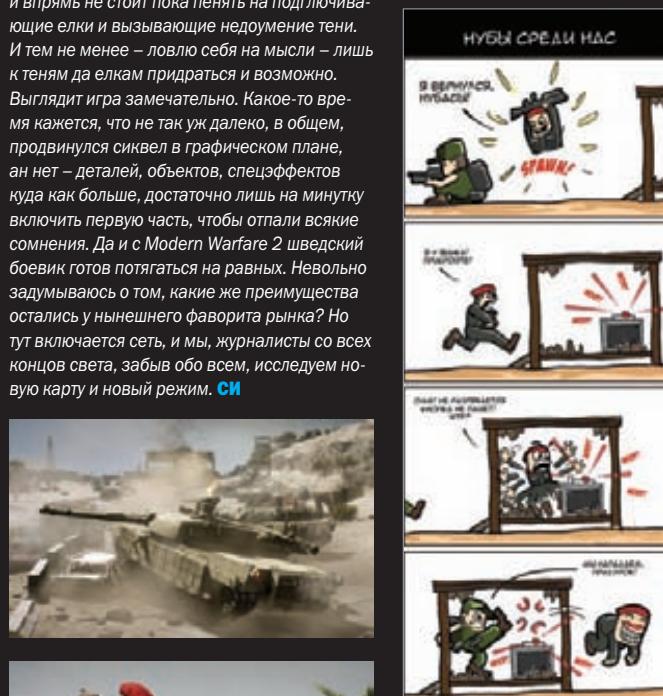
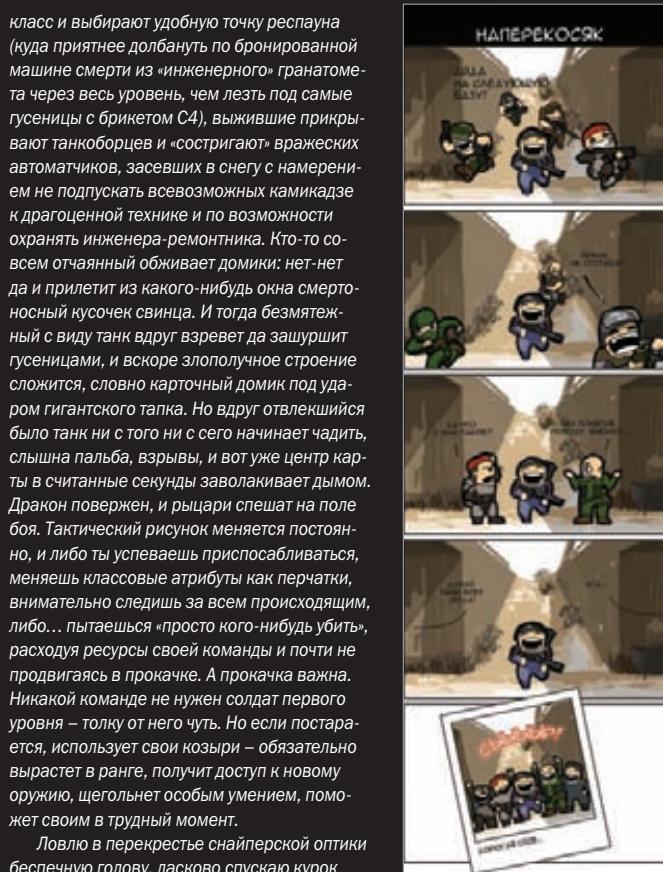
**C**токгольм. Конец января. Садимся играть в мультилeер. С первых же секунд ощущаю отличия от первой части: *Bad Company 2* гораздо быстрее, персонажи уже не столь неповоротливы, и даже схема управления будто бы подстроилась под новый ритм игры. Не покидает ощущение схожести с *Modern Warfare*, и тот факт, что некоторые кнопки «не на месте», только усиливает путаницу. Даром, что я уже пообвыкся на *PS3*-бете, а все равно, подкравшись к врагу со спины, нет-нет да и присяду на *RS* вместо того, чтобы ударить ножом «по-местному» – правым шифтом. Похожий казус случается и с переключением на подствольник. Зато минут через пять – уже никаких сомнений: все, что касается взрывов и последующих разрушений, в *Bad Company 2* на голову выше, интереснее и зрелищнее. Порой даже закрадывается в голову мыслишка, мол, даже снайперу теперь вручали взрывчатку лишь для того, чтобы и он мог принять полно-правное участие в этом завораживающем фейерверке. Рушатся стены, взлетают ввысь кирхи... Да что я вам рассказываю? Вы на-верняка видели первую часть, вы непременно играли в бету и недавнее демо, неоднократно разбирали по кирпичику порт *Arica* и отлично представляете себе, как эта всепоглощающая разрушаемость влияет на тактику. Нетрудно даже рассказывать о чудо-возможностях обновленного движка *Frostbite* – два выпуска «Страны Игр» назад вы читали подробнейший рассказ о мультилeерной части *Bad Company 2*. А вот чего вы еще не видели, так это новых карт. От внешнего однообразия не осталось и следа. Влажные, буйно цветущие джунгли. Выжженные солнцем пустыни. Городские кварталы. И, конечно, заснеженная деревушка в хвойном лесу. Будто тасуешь туристические буклеты, задумчиво размышляя об отпуске. Прикидываешь все «за» и «против»... Отлично видно, насколько уровни разнятся не только на вид, но и по содержанию. Вот солдаты попрятались за домиками по сугробам по периметру тесного снежного уровня (доступен в составе скачиваемого VIP-комплекта), короткими, отчаянными перебежками, стараясь подобраться к противнику с фланга. А ведь еще минуту назад гремели длинные очереди и дым стоял коромыслом именно в центре – там шла борьба за танк. Потому что хорошая команда на танке – это сила, с которой необходимо считаться. Теперь отступившая команда зализывает раны и старается не лезть на рожон; погибшие скорее меняют

класс и выбирают удобную точку респавна (куда приятнее долбануть по бронированной машине смерти из «инженерного» гранатомета через весь уровень, чем лезть под самые гусеницы с брикетом C4), выжившие прикрывают танкоборцов и «состригают» вражеских автоматчиков, засевших в снегу с намерением не подпускать всевозможных камикадзе к драгоценной технике и по возможности охранять инженера-ремонтирующего. Кто-то совсем отчаянny обжигает домики: нет-нет да и прилетит из какого-нибудь окна смертоносный кусочек свинца. И тогда безмятежный с виду танк вдруг взревет да зашуршит гусеницами, и вскоре злополучное строение сложится, словно карточный домик под ударом гигантского тапка. Но вдруг отвлекшийся было танк ни с того ни с сего начинает чадить, слышна пальба, взрывы, и вот уже центр карты в считанные секунды заволакивает дымом. Дракон повержен, и рыцари спешат на поле боя. Тактический рисунок меняется постоянно, и либо ты успеваш приспособливаться, меняя классовые атрибуты как перчатки, внимательно следишь за всем происходящим, либо... пытаешься «просто кого-нибудь убить», расходя ресурсы своей команды и почти не продвигаясь в прокачке. А прокачка важна. Никакой команде не нужен солдат первого уровня – толку от него чуть. Но если постараешься, используя свои козыри – обязательно вырастет в ранге, получит доступ к новому оружию, щеголнет особым умением, поможет своим в трудный момент.

Ловлю в перекрестье снайперской оптики беспечную голову, ласково спускаю курок и... Что за черт? *Connection lost!* Пока разработчики восстанавливают сеть, интересуюсь: а насколько готова игра? Получаю ответ: примерно на 96%. Значит, не показалось, значит, и впрямь не стоит пока пенять на подглючивающие елки и вызывающие недоумение тени. И тем не менее – ловлю себя на мысли – лишь к теням да елкам придраться и возможно. Выглядит игра замечательно. Какое-то время кажется, что не так уж далеко, в общем, продвинулся сиквел в графическом плане, ан нет – деталей, объектов, спецэффектов куда как больше, достаточно лишь на минутку включить первую часть, чтобы отпали всякие сомнения. Да и с *Modern Warfare 2* шведский боевик готов потягаться на равных. Невольно задумываюсь о том, какие же преимущества остались у нынешнего фаворита рынка? Но тут включается сеть, и мы, журналисты со всех концов света, забыв обо всем, исследуем новую карту и новый режим. **СИ**

**DICE!!!**

Запуск публичной бета-версии *Bad Company 2* на *PlayStation 3*, конечно же, не остался незамеченным. Огромное количество людей сутки напролет сражалось на карте *Arica Harbour*, и среди них – «персональный художник клана DEATHDLRS» Азари Мат Язир, известный как *azarimy*. Именно его комиксы, любезно предоставленные «Стране Игр» самим автором, лучше всего, на наш взгляд, характеризуют мультилeерную часть игры. Полный на сегодня набор вы можете найти на нашем диске, а за последующими выпусками и множеством оригинальных работ обращайтесь прямиком на сайт художника: <http://azarimy.tanggam.com>.



**Слева вверху:** Хорошая команда на танке – серьезная угроза, так просто от них не отделаться. Особенно, если в экипаже есть инженер, которого умеют прикрывать во время ремонта.

**Слева внизу:** «Красная Шапочка» – лубимая цель американских снайперов.

реклама

ФОТОВЫСТАВКА

# МИР БИНГ СЕПХУ

1 – 19 марта  
ГУМ, 3 линия

На выставке представлены  
работы американского  
аэрофотографа  
Алекса Маклина



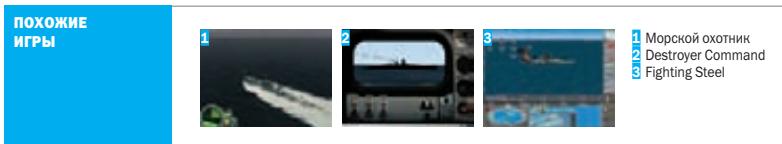
DigitalPhoto

при поддержке

CAMPER



[www.camper.com](http://www.camper.com)



Д-3 – первый советский катер с бугельными торпедными аппаратами. К началу войны на Черном море был всего один такой.



ТЕКСТ

Алексей Дубинский

#### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

simulation.tactical/strategy.ship.military

Зарубежный издатель:

не объявлен

Российский издатель:

«Акела»

Разработчик:

«Акела»

Количество игроков:

до 16

Требования к компьютеру:

СРУ 2.5 ГГц, 1024 RAM,

256 VRAM

Онлайн:

www.pt-boats.net

Страна происхождения:

Россия

## Морской охотник: Южный гамбит

«Так что впечатления в целом сложные. С одной стороны, играть интересно, игра затягивает и дарит кучу положительных эмоций при удачном решении боевой задачи. С другой, она совершенно очевидно могла бы быть гораздо лучше – и, надеюсь, еще будет, если ей дадут развиваться». Так я закончил обзор «Морского охотника» в СИ №4/2009 (277). Прошел год.

**K** величайшему сожалению, чуда не произошло, и нет ничего горше чувств поклонника, чьи ожидания не оправдались. Перед нами обычный аддон – фактически две новых кампании по шесть миссий каждая. Никаких существенных изменений ни в механизме, ни во внешнем виде игры нет – не считать же таковыми новую текстуру для обозначения дырок от пуль.

Главной добавкой стало появление среди стран-участниц Италии со своими кораблями – катерами MAS и набором эсминцев и крейсеров, и нескольких новых советских кораблей –

прежде всего, наконец-то доплывших до игры торпедных катеров Д-3 и бронекатеров проекта 1124. Замедлилась скорость ремонта, чуть снизилась убойная сила торпед. Единственным нововведением в механизме игры стало появление минных полей, безвредных для катеров и опасных для крупных кораблей. Впрочем, видят их все, а самому ставить мины или тралить их не дают. Можно относиться к таким участкам просто как к скалистым мелям – хотя при этом в игре есть незадействованные модели катеров, модифицированных для постановки мин, и тральщиков. То же самое с десантом.

Такое впечатление, что сначала одни люди внимательно читали книжки и рисовали модели, потом совсем другие, не разобравшись, в свободное от важных дел время слепили из непонятной для них мешанины минимально допустимый правилами приличия набор миссий. Для галочки.

Сохранилась неравномерная сложность кампаний. В принципе, стандартная миссия в «Морском охотнике» всегда проходится на второй раз. В первый запоминаем, когда и из

Собственно, вот так он и выглядит – малый МО охотник МО, в честь которого и названа игра.



#### Вдали от моря

Кстати, одни из самых яростных схваток москитного флота во время Великой Отечественной проходили не на морях, а глубоко внутри территории страны, на Ладожском озере. Советские катера сошли на Ладоге с немецкими и итальянскими, и очень неплохо себя показали. Происходивших там боевых действий хватило бы на полноценную разнообразную кампанию. Там была и отчаянная оборона островка Суухо от вражеского десанта, и, соответственно, попытка его высадить и поддержать, и проводка конвоев в блокадный Ленинград, и охота на вражеские грузовые транспорты, и патрулирование, и высадка уже советских десантов, и просто сшибки катеров на водном просторе. Но увы, боюсь, такой кампании мы уже никогда не увидим, если только разработчики действительно не выпустят редактор миссий.

Узнать больше о действиях катеров на Ладоге можно как из мемуарно-исторической литературы (Русаков Зиновий Григорьевич «Нашим морем была Ладога», Трибуц В. Ф. «Балтийцы сражаются» про советские катера и Брагадин Марк Антонио «Итальянский флот Второй Мировой войны») о тех же события с точки зрения итальянцев, так и из художественной – «Балтийского неба» Николая Чуковского.

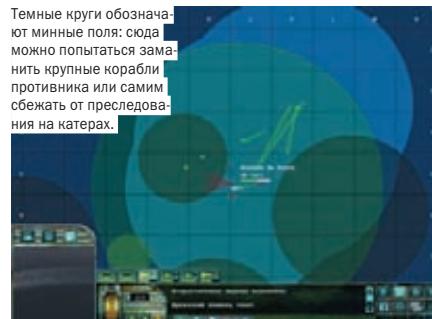
6.5

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Все, что нам нравилось в «Морском охотнике», никака не делось, системные требования не увеличились, управление привычно и логика игры понятна.

**НЕДОСТАТКИ** Все, что нам в «Морском охотнике» НЕ нравилось, тоже нигде не делось. Историческая недостоверность, крохотный набор миссий, долгие загрузки и плохой звук.

**РЕЗЮМЕ** Разочарование от несбывшихся надежд. Очень хотелось «такого же, только лучше и без ошибок», а получили просто «такой же». Но если лепечущий младенец выглядит умильтельно и подает большие надежды, то великовозрастный детина, так и не научившийся говорить, вызывает совсем другие чувства.



каких кустов появляются вражеские рояли, после чего на второй расставляем собственные силы оптимальным образом и добиваемся победы с минимальными потерями или вовсе без них. Но бывают случаи, когда приходится возвращать своих покойников к жизни и перезапускать все и в третий, а то и в четвертый, и в пятый раз. Как правило, тогда все зависит от быстроты реакции и владения мышкой. Увернуться на неуклюжем медленном пароходе от звездной торпедной атаки с четырех сторон, с воздуха, моря и из-под воды – это как пережить «зэрн раш» на второй минуте строительства базы. Зато потом может выпасть задание, мало отличающееся от стрельбы в тире: подошел на катере на кромку зоны видимости вражеского конвоя и подождал пять минут, пока союзный ИИ-крейсер из-за горизонта быстро отправит его на дно. Все, миссия пройдена, даже ни разу постrelять не пришлось.

Вторая половина черноморской кампании еще более-менее терпима, хотя и оставляет столь характерное для сериала впечатление «Как круто можно было бы все сделать на таком материале, но почему-то сляпали кое-как»; средиземноморская – просто тихий ужас. Итальянцы знамениты своими торпедными катерами MAS, но начав соответствующую кампанию, хочется перепроверить надпись на диске – это «Морской охотник» или неофициальное продолжение Destroyer Command? Под управление игроку несколько миссий подряд выдают эсминцы, порой крейсеры, но ни одного торпедного катера. Вообще. Когда же они

наконец появляются – это уже знакомые немецкие «шнельботы», а вовсе не их итальянская ипостась MS. Знаменитые MAS впервые выплывают только в предпоследней (!) миссии.

События разворачиваются на Средиземном море, но внешне это никак не заметно. Ни цвет воды, ни погода, ни живность – ничто не отличает африканское побережье от Балтики. Разве что полное отсутствие этого самого побережья: действие происходит в открытом море. Та же маслянистая рябь во все стороны до горизонта. Адриатических островов не ждите.

На Черном море уже обнаруживается берег, засаженный редкими елочками, а то и рядками домиков. Города и порты на карте никак не обозначены, берег представляет собой сплошную зеленую плоскость без единого значка, искать упомянутые в приказе Анапу, Ялту или Геленджик предполагается, очевидно, вспоминая школьную географию, по силуэту побережья.

Самые знаменитые операции советских катерников на Черном море в игру не попали. Ни дерзкий рейд в ялтинскую бухту с семафорным обманом сторожевиков и подрывом боевых сетей, ни высадка десанта на Малую Землю с массированным торпедным залпом по пирсам, ни ночные минные постановки, ни обеспечение керченского десанта, ни поисково-спасательные операции в помощь ВВС. Это плохо как с точки зрения исторической достоверности, так и с игровой – шанс разнообразить стоящие перед геймером задачи и варианты их решения был

## Высадка в Новороссийске

«То далеко от нас, то ближе падали бомбы, поднимая огромные массы воды, и она, подсвеченная прожекторами и разноцветными огнями трассирующих пуль, сверкала всеми цветами радуги. В любую минуту мы ожидали удара и, тем не менее, удар оказался неожиданным. Я даже не сразу понял, что произошло. Впереди громыхнуло, поднялся столб пламени, впечатление было, что разорвалось судно. Так оно в сущности и было: наш сейнер напоролся на мину. Мы с лоцманом стояли рядом, вместе нас взрывом швырнуло вверх. ...

Упал, к счастью, в воду, довольно далеко от сейнера. Вынырнув, увидел, что он уже погружается. Часть людей выбросило, как и меня, взрывом, другие прыгали за борт сами. Плавал я с мальчишеских лет хорошо, все-таки рос на Днепре, и в воде держался уверенно. Отдышался, огляделся и увидел, что оба мотобота, отдав буксиры, медленно подбираются к нам винтами.

Я оказался у бота №9, подплыл к нему и лоцман Соколов. Держась рукой за привальный брус, мы помогали взбираться на борт тем, кто под грузом боеприпасов на плечах с трудом удерживался на воде.

С бота их втачивали наверх. И ни один, по-моему, оружия не бросил».

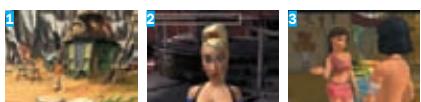
Л.И. Брежнев, «Малая земля»

упущен. Увы, возможности подойти к подорвавшемуся в Цемесской бухте на мине сейнеру «Рица» и вытащить из воды начальника политотдела 18-й армии полковника Леонида Брежнева игра не предоставляет.

Собственно, если бы разработчики выпустили редактор миссий одновременно с выходом «Морского охотника» в прошлом году, то аддонов уровня «Южного гамбита» за прошедший год наделали бы уже не один десяток. **СИ**



## похожие игры



- 1 Runaway: The Dream of the Turtle
- 2 Петька VIII: Покорение Рима
- 3 Ankh

8.0



Марина Петрашко

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:** PC  
**Жанр:** adventure.third-person  
**Зарубежный издатель:** Crimson Cow  
**Российский издатель:** «Новый Диск»  
**Разработчик:** Pendulo  
**Требования к компьютеру:** CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM  
**Количество игроков:** 1  
**Обозреваемая версия:** PC  
**Онлайн:** www.unaway-thegame.com  
**Страна происхождения:** Испания



## Иной марксизм

В начале двадцатого века, через полстолетия после социальных манифестов Карла Маркса, на другом конце света, в Америке, появились свои знаменитости с фамилией Маркс. С первым в мире коммунистом их роднило, кроме фамилии, разве что еврейское происхождение да бедность, и то лишь в начале жизни. В остальном они не сходились: серьезный до уныния теоретик движения «отнять и поделить» Карл и «бродячие комедианты», братья Груcho, Гаммо, Харпо, Зеппо и Чико Маркс. Начинали они, прямо как The Jackson Five, с музыкального коллектива, но довольно быстро сообразили, что шутить умеют лучше, чем петь. Постепенно у каждого из братьев выработался свой сценический образ, из которых облик Груcho, наверное, самый запоминающийся.

Увидев хоть раз в кадре его «гуталиновые» брови и усы в руку толщиной, тщательно расчесанные на прямой пробор вьющиеся волосы, забыть этот типаж, как и фигуру Чарли Чаплина, уже нельзя. Несколько фильмов с участием братьев Маркс (не всех из них), включая «Утиный суп» и «Ночь в опере», признаны классикой кино.



## › Runaway: A Twist of Fate

Говорит отрывисто, в нос, грациозно. Интонации слегка истерические. Характерная походка, густые черные брови и черные усы. «Ица ми, Марь-рио?» Нет-нет-нет.

Ченг интересно, много ли среди читателей поклонников Груcho Маркса. Несмотря на былую популярность братьев Маркс у широкой публики, нынче об этом явлении американской сцены начали середины прошлого века помнить разве что кинозрители из истории жанра стендап-комедии. Может быть, в Голливуде братьев узнает в лицо каждый школьник, а также всякий любитель сериалов про мафию. Или про пришельцев. Не знаю, как там, а у нас пока мафия, пришельцы и Груcho Маркс – боги разных пантеонов, поэтому с русской березки решение студии Pendulo запихнуть все вышеперечисленное в одну «сказку» представляется несколько неоднозначным.

Ну ладно, на упоминания пришельцев было не отвертеться: предыдущая серия обзывают. «Поворот судьбы» рассказывает, чем завершилась оборванная на полуслове история «Снов черепахи». Такое впечатление, что зеленые человечки уже давно навели тоску на самих создателей, и в третью часть их пропустили со скрипом, исключительно ради поклонников, требовавших объяснений скомканному финалу «Снов». Но как выбирали остальное? Неужели жребий кинули? В итоге вместо цельной картины игроки получили шесть безумных эпизодов, где настроение, реалистичность и безбашенность скачут в не-

прилично широких даже по меркам «отвязного приключения» пределах. Конечно, геймеры в последнее время сверх меры «избалованы» игровыми короткометражками, а в прошлом веке сюжет «Поворота судьбы», пожалуй, не сочли бы даже затянутым. В каждой главе, по сути, нужно совершить не так много действий, чтобы продвинуться дальше. Однако штормящая тональность повествования оставляет странное ощущение. Как будто мы играем минимум в четыре игры без перерыва, и это утомляет. Начало порадует затюканных феминисток, середина – фанатов историй о Петьке (американская психушка и село Гадюкино расположены, в нарушение географии, по соседству). Потом будет даже робкая попытка внести взаимодействие мальчик-девочка, для поклонников немецких квестов с «Анком» во главе, наверное. А финал оставляет ощущение, что авторы внезапно прочли «Кладбище для безумцев» Рэя Брэдбери и заболели самой отчаянной голливудоманией, какая только бывает на свете. Плюс тонкий слой пришельцев где-то между всем этим. Винегрет с майонезом, селедкой и ананасами. Но ведь живут же на свете любители майонеза!

Возможно, то, что будет сказано ниже, представляет собой вопиющую банальность. Но напомнить все-таки стоит. Runaway – великолепная вещь для хардкорных «поклонников

## НАШ ВЕРДИКТ

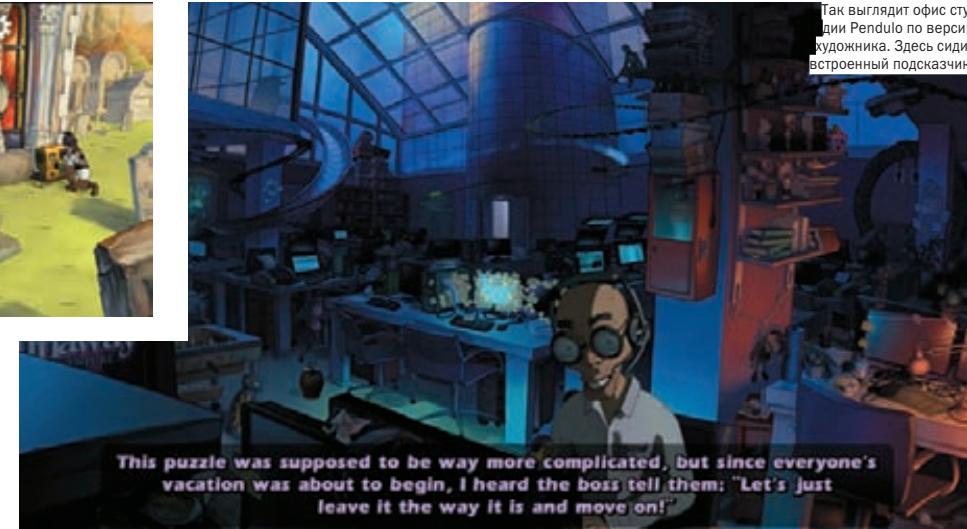
**ДОСТОИНСТВА** Любимый графический стиль, разнообразие мест действия и событий, юмор, колоритные персонажи.

**НЕДОСТАТКИ** За буйной фантазией разработчиков, подсказывающей им новые головоломки, трудно уследить.

**РЕЗЮМЕ** Донельзя традиционный для жанра вообще и для студии в частности квест. Что, с одной стороны, конечно, хорошо: качественная картинка, узнаваемый юмор и «квестовая логика», вызубренная до уровня бессознательных рефлексов, порадуют поклонников. С другой стороны, стагнация в жанре налицо. Если вы по-другому понимаете абсурдность, если ваша фантазия слишком быстра или, наоборот, спокойна, вы рискуете не войти в резонанс с авторами, и тогда все достоинства игры превратятся в жуткие недостатки.



квестов», воплощение многих ожиданий. Если же вы просто любите игры за динамичный геймплей, эпический сюжет, за попытки изобразить «нравственный выбор», а особенно если вы фанат так называемых «песочница» – даже и не суйтесь! Только печень испортите. Наш драгоценный «немертвый» жанр потому и жив не до конца, что четко следует традициям и ограничениям, родившимся в эпоху, когда компьютеры были примерно в сотню раз менее мощными, чем сейчас. Что, в частности, означало невозможность дать пользователю хоть немного свободы в хоть сколько-нибудь красивой игре. Нынче это ограничение действует только в мозгах разработчиков, но там оно засело накрепко. Поэтому, уважаемые геймеры, никакой инициативы с вашей стороны. Вы можете придумать в 4,5 раза более оригинальный и смешной способ наконец воссоединить Брайана и Джину (если так, то что вы делаете по ЭТУ сторону производственного процесса?), но реализовать дадут только тот безумный план, что герои изобрели по воле создателей. По справедливому замечанию Ильи Ченцова, геймер, фактически, оказывается в положении профессионально непригодного экстрасенса. Ведь действующие лица хранят в голове какую-то схему преодоления ситуации (время от времени нам даже выдают план с основными вехами, на котором отмечают успехи). Но мы-то влезть в чужие мысли не можем, и должны догадаться обо всем «с нуля», почти без подсказок. Можно, конечно, запросить ответ из внутриигрового «офи-



са студии» (встроенное прохождение), но, во-первых, он традиционно для жанра туманный, во-вторых, не всегда по делу. То есть после долгого переспрашивания нам могут и показать конкретный предмет, который, по мнению создателей, следует «подобрать» или «использовать», но зачастую совершенно непонятно, как это вписывается в общую картину. А в третьих, играть «по проходилке» попросту нечестно. Для самого себя, в первую очередь – ведь геймер, по идеи, должен получать львиную долю удовольствия именно благодаря своей догадливости! В случае с фонтаном абсурдных идей им студии Pendulo это не всегда легко. Да, перебор всех действий по-прежнему выручает. Но это не «догадливость», верно?

Хотя все не так плохо, конечно. Вышеписанная ситуация стала нормой для целого жанра, преданный коллектива любителей квестов привык с ней мириться, особенно в играх, где есть что-то помимо шаблона условностей. В Runaway налицо и отличная графика, и смешные шутки, и забавно-необычное использование знакомых предметов. Все, что нужно поклонникам. **СИ**

## ГЕЙМЕР, ФАКТИЧЕСКИ, ОКАЗЫВАЕТСЯ В ПОЛОЖЕНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО НЕПРИГОДНОГО ЭКСТРАСЕНСА.

Каждый уважающий себя персонаж игры-приключения обязательно должен быть немножечко косым. Когда же это, наконец, кончится?



Игру обещают выпустить на DS, вот и медбрат в психушке рекламирует консоль. Играет в Elvis's Brain Training или что-то вроде.





ТЕКСТ:

Наталья Оинцова

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

DS

Жанр:

role-playing.console-style

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский дистрибутор:

«ND Видеоигры»

Разработчик:

Raon

Количество игроков:

1

Онлайн:

<http://gloryofheracles.com>

Страна происхождения:

Япония

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Final Fantasy III
- 2 Lunar: Dragon Song
- 3 Chrono Trigger

6.5

## Особенности местной охоты

Автораздача приказов в *Glory of Heracles* не приводит к таким же гибельным последствиям, как, например, в выпусках сериала *Megami Tensei*. Напротив, герои волшебным образом вычисляют, к каким заклинаниям наиболее уязвимы противники, и в целом сражаются вполне достойно (сценарий боевого поведения можно подправить для каждого бойца в специальном меню). Но и без минусов не обходится. Например, у персонажа в арсенале есть заклятье нужной стихии, но рассчитанное на массовое поражение неприятеля. И нет, AI не будет вести себя бережливо, не предпочтет воспользоваться холодным оружием, позволив колдовать соседу с нужным набором спеллов. Он, разумеется, спустит прорыв очков магии, чтобы отличиться самому. Отдельный повод удивиться – то, как распределяются навыки между участниками отряда. Чтобы получить новые умения, команде нужно совершить паломничество к статуе любого бога, помолиться, а затем прокачаться в рядовых сражениях до нужного (обычно следующего) уровня. Тут-то их список особых трюков и пополнится. Но при этом негласному магу могут так и не выдать все заклинания прицельного поражения, а мощного файтера – одарить самым сильным лечебным заклятьем. Способ хоть как-то подправить положение: отыскать (либо в сундуке, либо за счет экспериментов в кузнице) обмундирование или оружие, к которому в комплекте идет вожделенный навык. Но увы, шанс насладиться выбором обычно дается слишком поздно. Кому охота совершенствовать слабый меч или менять хорошую броню на ту, которая защищает гораздо хуже?

## ➤ Glory of Heracles

Стереть герою память – чем не удобный способ обосновать, почему отныне воину в самом расцвете сил придется заново учиться азам ведения сражений и осваивать простейшие заклинания? Один минус – очень уж подобный прием приелся даже тем, кто с японскими RPG знаком весьма поверхностно.

**C**оздатели *Glory of Heracles* нашли выход из сложившегося положения: довести ситуацию до абсурда. Например, чтобы объяснить амнезию знаменитого Геракла, бедолагу в самом начале игры не только заставляют наглотаться морской воды, но еще и дважды скидывают со скалы. А чтобы прославленный воитель не чувствовал себя обделенным, к нему в спутники быстро набиваются такие же «счастливцы», растерявшие воспоминания. Да и вообще, кто сказал, что Геракл должен быть один? Хорошо бы только разобраться, который из них настоящий!

Клише преследуют персонажей с упорством древнегреческих Эриний: те пытаются отшучиваться («У вас тут и башня стоит? Не

иначе, плененная принцесса в комплекте идет!»), не дают себя провести (кажется, весь отряд видят, что бойкий паренек, талдычащий о неотвратимости судьбы, – переодетая девочка) и ломают шаблон (спокойно слушать богиню, которая говорит загадками, – не-геройское дело!). Иногда бесконечные комические ужимки выглядят натянуто (особенно когда убеждаешься, что действующие лица обрисованы буквально парой черт и сами по себе довольно стереотипны), иногда и впрямь становятся смешно. Правда, не очень понятно, зачем вообще потребовалось ворошить известные мифы. Если бы не упоминания о Зевсе и Посейдоне, марш-броски до Спарты и Афин, знакомство с Ахиллом и, собственно, присутствие Геракла, эта история вполне могла бы стать повестью о при-

ключениях некоего фэнтезийного храбреца в фэнтезийном мире, где всем заправляют фэнтезийные боги.

Более того, расставшись с древнегреческим багажом, *Glory of Heracles* только выиграла бы. Смотришь на похожие друг на друга как две капли воды города, созерцаешь однообразные подземелья, и так и тянет воскликнуть – где же знаменитые средиземноморские пейзажи? Где буйство красок, где красивейшие виды побережья, где подобающие зловещие логова чудовищ? Увы, декорации уступают даже ландшафтам в тех самых ранних RPG, послуживших источником всех штампов. Есть один лес, один храм, одно поселение и один лабиринт. Их размножили и таким образом обеспечили львиную долю всех видов Эллады.

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Исключительная забота об игроке во время драк. Герои и ситуации стереотипны, но сценаристы с удовольствием над этим иронизируют.

**НЕДОСТАТКИ** Однообразные декорации, страшненькие модели персонажей (враги и то смотрятся лучше!), постоянное повторение пройденного.

**РЕЗЮМЕ** Классическая RPG, которую постарались приспособить под DS и сделать дружелюбнее к новичкам. Парадокс в том, что Glory of Heracles одновременно еще и попытка спасти классические RPG, которые начинающим игрокам вряд ли успели настолько уж надоест. Ветеранам же перебранки персонажей, скорее всего, быстро наскучат, да и битвы стремительно превратятся в скучную обязаловку. Да и древнегреческие мифы здесь – всего лишь декорация.

При этом исследование мира и битвы обставлены предельно доступно, если не считать традиционных для квестов и RPGловушек вроде «пока вы не поговорите с нужным NPC, отряд может сколько угодно топтаться в месте будущего randevu и ничего не произойдет». За управление отвечает стилус: чтобы открыть сундук или дверь, а также завести разговор с горожанином, достаточно кликнуть по ним. В бую раскладка и того интереснее. Сражения ведутся пораундово, назначать команды предлагается при помощи специального меню внизу сенсорного экрана. Стоит выбрать какой-либо приказ, как ему присваивается клавиша «A», чтобы облегчить будущие повторы.

Замысловатостью сражения не отличаются: больше времени уходит на анимацию заклинаний и спецударов, чем на продумывание стратегии. Разработчики постарались разнообразить боевую систему, предусмотрев ограничения для количества использованных за раунд заклятий. Мол, для каждого необходимы не только очки магии, но и энергия одной из пяти стихий (источник у отряда и противников общий), которая имеет обыкновение заканчиваться, а за превышение лимита колдуна наказывают, отирая очки здоровья. Но тут же обнаруживаются послабления: волшебная энергия со временем восстанавливается, так что усиленно размышлять над использованием ресурсов не приходится. Разве что враги пару раз ухитряются нанести себе пару лишних ранений, да битва затягивается на дополнительный раунд. Реверанс в сторону уникальных возможностей DS – каждый нестандартный прием (будь то фаербол или обшаривание карманов соперника) сопровождается мини-игрой. Типичное задание: успеть попасть по движущемуся кругу, когда он перекрывает другой круг. К счастью, когда испытания надоедают, можно выбрать опцию «авто» и забыть о них. Но главная и, пожалуй, самая интересная в стратегическом плане находка – возможность восстановить очки магии, нанеся не-



ЭТА ИСТОРИЯ ВПОЛНЕ  
МОГЛА БЫ СТАТЬ  
ПОВЕСТЬЮ О ПРИКЛЮ-  
ЧЕНИЯХ НЕКОЕГО ФЭН-  
ТЕЗИЙНОГО ХРАБРЕЦА  
В ФЭНТЕЗИЙНОМ МИРЕ,  
ГДЕ ВСЕМ ЗАПРАВЛЯЮТ  
ФЭНТЕЗИЙНЫЕ БОГИ.

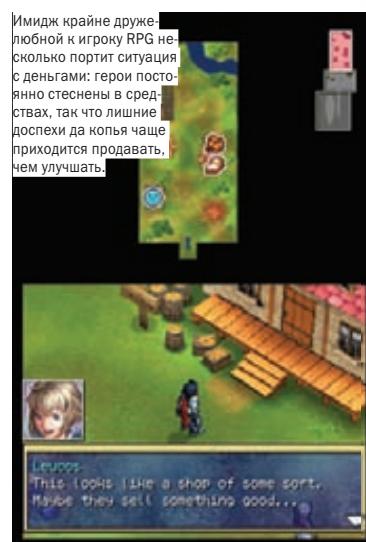
другой урон сверх того лимита, который он способен выдержать. Поневоле задумашься, стоит ли давать ход сильнейшему бойцу или же понадеяться, что хлипкий маг в состоянии задать основательную трепку монстру и получить вожделенный бонус.

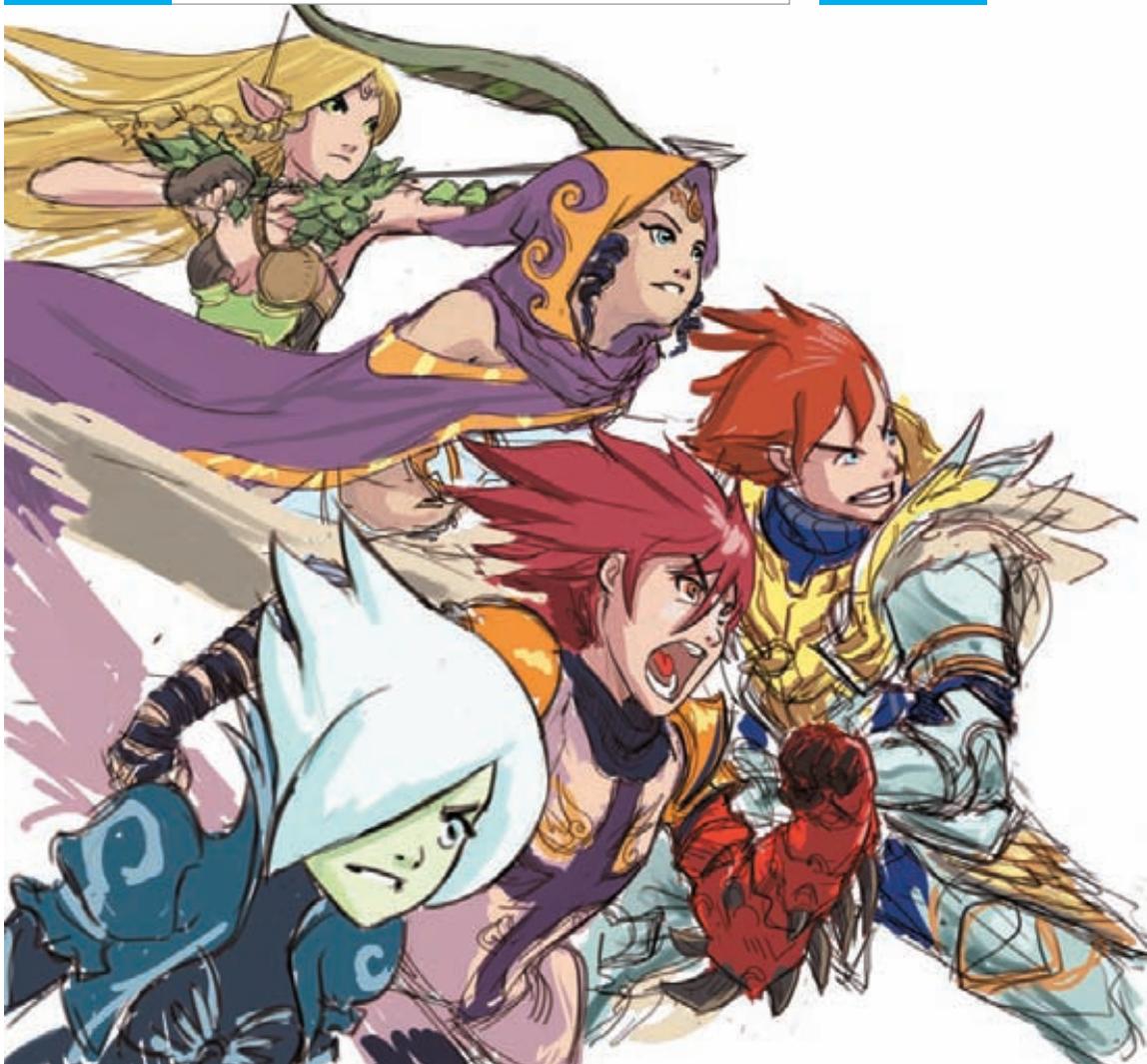
Неприятели по большей части гибнут легко и непринужденно, не требуя от отряда тратить часы на прокачку. Даже боссы не настолько зубодробительны, как, скажем, первый серьезный босс в Tales of Vesperia. Другое дело, что случайные стычки сами по себе – если вспомнить, сколько RPG от них отказались! – способны надоест хуже горькой редкости, а в Glory of Heracles хватает еще и навязанных битв. Чего стоят троекрат-

ные морские путешествия с обязательным убиением десятка-другого монстров по пути и повторная стычка с несколькими, уже побежденными ранее, боссами!

В целом, детище Paon оставляет смешанные впечатления: с одной стороны, все здесь довольно доступно и понятно, а ужимки героев худо-бедно помогают не забросить прохождение на полпути. С другой же, у высмеивающей шаблоны игры собственное лицо оказалось на редкость незапоминающимся и блеклым: вроде и весело провести час-другой, зачищая очередное афинское подземелье, а как появляется альтернатива, с Glory of Heracles расставшись без лишних сожалений – дескать, и так последние полчаса по большей части приходилось жать на кнопку «авто». **СИ**

**Крайняя слева:** При желании можно опробовать мини-игру, исход которой определяет, насколько мощным окажется спледар или заклинание. Если игнорировать все предложения останавливать круги и распределять фишки с цифрами по соответствующим лоткам, то список доступных забав попросту не пополнится.



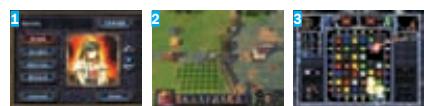


## › Might & Magic: Clash of Heroes

Когда Ubisoft только анонсировала Clash of Heroes, по скриншотам можно было предположить, что нам готовят пересказ Puzzle Quest в антураже Might & Magic. Но достаточно десяти минут знакомства с игрой, чтобы понять, сколь уникальна и непохожа на набившую оскомину Bejeweled здешняя боевая система.



### ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- 2 Heroes of Might & Magic V
- 3 Puzzle Kingdoms

7.5



Сергей Цилиюк

## ИНФОРМАЦИЯ

## Платформа:

DS

## Жанр:

role-playing,tactical/puzzle

## Зарубежный издатель:

Ubisoft

## Российский дистрибутор:

нет

## Разработчик:

Сарубара

## Количество игроков:

до 2

## Онлайн:

<http://mightandmagic.uk.ubi.com/clashofheroes>

## Страна происхождения:

Канада

Д

ва экрана как нельзя кстати: на нижнем располагаются войска игрока, на верхнем – противника. Поле условно делится на восемь столбцов, в каждом из которых может находиться по шесть воинов. Юниты различаются цветом, и если выстроить трех одинаковых созданий в вертикальный ряд, то они примут боевую стойку и начнут готовиться к атаке, а если сложить горизонтально – превратятся в стену, защищающую от вражеских наскоков. Направленный в нападение отряд проводит несколько ходов в подготовке, набирая силу, а затем мчится на экран противника, нанося повреждения всему, что встретится по пути. И если ему достанет сил пробиться через все чужие юниты, он доберется-таки до героя, гибель которого знаменует окончание боя.

Помимо простых юнитов, занимающих по одной клетке поля, бывает еще требующая двух ячеек литья и «четырехклеточное» чемпионаты, вольготно размещающиеся аж на двух столбцах. Поскольку сложить таких гигантов вместе не представляется возможным, к ним нужно пристраивать обычных бойцов такого же цвета. Результат, впрочем, оправдывает все труд-

ности: элита обычно имеет какую-нибудь приятную особенность (например, лечение героя или возможность безболезненно перемахнуть через один ряд вражеских стен), а чемпионы, готовящие свою атаку по шесть-семь ходов, бьют куда сильнее рядовых воинов.

Также у каждого героя есть уникальная способность: один, например, может заставить свои стены превратиться в фаерболы, скигающие вражескую армию, другому под силу принести в жертву всех праздно стоящих юнитов, чтобы наполнить силой заклинание. Для активации спецприема нужно заполнить соответствующую шкалу – своими атаками или чужими (по иронии, наибольший прирост линейка получает, когда именно ваш герой несет урон).

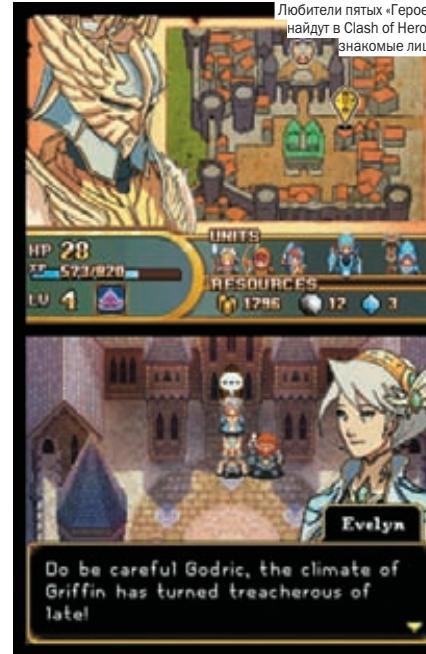
Бои в Clash of Heroes пошаговые, и в каждый ход можно произвести ровно три действия (использование спецприема не в счет). Простора тут, впрочем, мало: или призывать юниты на поле из запаса, или переносить их из одного места в другое, или вообще удалять, чтобы оставшиеся сложились в требующуюся комбинацию. За каждый образовавшийся подобным образом отряд полагается дополнительный ход. Есть в боевой системе и нюансы, но не станем

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Любопытная и весьма оригинальная боевая система, обилие и разнообразие юнитов и героев.

**НЕДОСТАТКИ** Дисбаланс ставит крест на мультилеере, а в одиночной игре слишком уж пресный сюжет.

**РЕЗЮМЕ** Clash of Heroes больше тяготеет к аудитории Puzzle Quest, чем к любителям CRPG-сериала или его ответвлений. Если вы сможете абстрагироваться от чрезмерной «подростковости» сюжета, то, скорее всего, найдете боевую систему достаточно интересной, чтобы пройти игру уже хотя бы ради нее. Тем не менее, найти повод вернуться к Clash of Heroes будет трудно: игра, конечно, увлекательная, но одноразовая. Будь в ней толковый мультилеер, оценка была бы выше.



вас путать – изложенных основ более чем достаточно, чтобы составить впечатление о Clash of Heroes и понять, насколько она уникальна.

Сюжетная кампания знакомит со всеми пятью представленными в игре расами: эльфами, людьми, нежитью, демонами и магами. У каждой – характерный набор юнитов, заметно разнообразящий тактику ведения боя.

Помимо участия в битвах, наши герои могут гулять по проторенным дорожкам, болтать с другими персонажами, собирать ресурсы, на которые приобретаются юниты, выполнять однотипные задания вида «тот NPC плохой, убей его», и в процессе всего этого прокачиваться. Некоторые бои – головоломки по сути (они так и называются в игре): в них нужно найти способ за один ход расправиться с кон-

кретной расстановкой сил противника. В общем, скучать не придется.

А вот про столь немаловажный для RPG аспект, как сюжет, в положительном ключе говорить уже не получится. Уже по броно анимешному дизайну персонажей можно предположить, на какую аудиторию нацеливались создатели Clash of Heroes. Фабула довольно банальна, персонажи не выходят за рамки геройских архетипов, диалоги напыщены – все, как нравится подросткам. Увы, Clash of Heroes переступает грань безвкузия.

Впрочем, не единственный же сюжетом живы хорошие игры, правда? Увы, не в этот раз. Помимо прохождения, в Clash of Heroes заняться толком и нечем: есть, конечно, многопользовательский режим, но он несбалансирован,

## Герои меча и магии

После банкротства 3DO Ubisoft приобрела в августе 2003 года права на Might and Magic, но выпустила с тех пор лишь три игры: Heroes of Might and Magic V от Nival Interactive, Dark Messiah of Might and Magic от Arkane Studios и нынешнюю Might and Magic: Clash of Heroes от Cavybara Games. Это вторая консольная работа канадской студии; до этого она успела лишь громко заявить о себе сорвавшей ворох на град игрой Critter Crunch, выпущенной сперва на iPhone, а затем портированной на PlayStation Network. Насчет того, что в будущем сериал Might and Magic ждет пополнение, можно не сомневаться: в видеодневниках разработчиков Clash of Heroes на продюсерах игры можно видеть футболки шестых «Героев», разработка которых давно является секретом Полишинеля и уже была подтверждена многими источниками, близкими к Ubisoft. Остается надеяться, что до официального анонса HoMM6 пройдет не так много времени, и что и в этот раз создание игры будет доверено не менее компетентным разработчикам.



**Слева:** Битвы с боссами заметно отличаются от обычных сражений. Тут и мишень куда меньше, и алгоритм другой.

причем настолько, что за него и братья не хочется. Посудите сами: спец эльфийки Анвен (выстрел) копится легко, может быть нацелен в любой столбец и снимает по 50 HP из максимально возможной сотни противника. Две стрелы – и бой гарантировано выигран. В то время как другим персонажам нужно на лоскуты порваться, чтобы обеспечить хотя бы небесполезность своих способностей.

Для поклонников Might and Magic, впрочем, главным разочарованием будет уже тот факт, что это не «Герои». По сравнению с любимым в народе сериалом боевке Clash of Heroes не хватает глубины, персонажам – характеристик, а менеджменту ресурсов – размаха. В рамках созданного Puzzle Quest жанра «ролевых пазлов» Clash of Heroes показывает себя отлично, но, наверное, у любого человека, знакомого с линейкой Heroes of Might & Magic, возникнет резонный вопрос: почему бы Ubisoft не портировать какую-нибудь из уже готовых игр сериала на ту же DS? **СИ**

Правильный выбор юнитов перед боем – ключ к победе. Впрочем, про-кача тоже немаловажно.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates  
2 Final Fantasy X-2  
3 Grand Theft Auto III

8.0



WII



ТЕКСТ

Сергей Цилорик

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure.third-person.fantasy.freeplay

Зарубежный издатель:

Square Enix

Российский дистрибутор:

нет

Разработчик:

Square Enix

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

Wii

Онлайн:

www.thecrystalbearers.com

Страна происхождения:

Япония



## › Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Есть люди, для которых имя любимого сериала прочно ассоциируется с набором признаков, которыми обязательно должен обладать каждый его выпуск. Если вы из тех, кто предпочитает четкое следование канонам, спокойно проходите мимо Crystal Bearers – это не та «Финалка», которую вы хотите видеть.

**E**сли же вы подобных предрасудков лишены и при этом хорошо знакомы как с основной линейкой Final Fantasy, так и с ее ответвлением Crystal Chronicles, то в Crystal Bearers вы найдете много интересного и занимательного. Ведь она, как и «Диссидия», – игра нетривиальная и на обычные «Финалки» совсем не похожая.

Действие Crystal Bearers происходит в далеком будущем мира Crystal Chronicles. Со времен караванов и миазмы минуло тысячелетие. Лилти, извечные воители, покорили континент: миролюбивые клаваты спокойно приняли новых властителей, хитрые селки добились некоторой автономности, но все равно были вынуждены признать главенство лукоголовых, и лишь юки дали бой и потерпели поражение. Их кристалл был разбит, и с тех пор в этом мире волшебникам-робоцыпам не место. Осколки кристалла Лилти использовали для создания реакторов, появление которых подтолкнуло развитие технологий: воздушные корабли в Crystal Bearers уже отнюдь не редкость, а огнестрельное оружие вытеснило магию – сегодня лишь те немногие, что

**ВРЕМЯ ПРЕПРОВОЖДЕНИЕ В CRYSTAL BEARERS СРАВНИМО С ОТПУСКОМ, КАНИКУЛАМИ, ПРОВЕДЕННЫМИ В ПРОСТОРНОМ, РАЗНООБРАЗНОМ И ОЧЕНЬ «ФИНАЛОЧНОМ» ПО ДУХУ МИРЕ.**

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Лучший саундтрек из всей линейки FFCC, отличная графика, тщательность в проработке игрового мира и рекордная для Final Fantasy интерактивность.

**НЕДОСТАТКИ** Неудобная камера, временами не-отзычивое управление, недостаточная глубина геймплея.

**РЕЗЮМЕ** Дерзкий эксперимент, оказавшийся удачным (жалко, что не в продажах). Игра провела в разработке без малого четыре года (тизер FFCC: TCB был продемонстрирован еще на E3 2006), и за это время вобрала в себя массу интересных идей. Crystal Bearers не только рассказывает увлекательную историю, но и приглашает вас покинуть в мире Final Fantasy, разведать каждый его уголок и перепроработать множество занятий. Crystal Bearers – это большая «финальная» песочница, в которой по-настоящему весело.



рождены с частичкой кристалла, способны применять сверхсилы. В народе их недолюбливают, но время от времени к волшебным услугам прибегать все-таки приходится. Один из таких наймитов – юноша Лэйл, обладающий способностями к телекинезу.

Лэйл – любопытный герой. Молод, но своего возраста не показывает: он народно невозмутим, бесстрашен и начисто лишен свойственных подросткам комплексов. Не отягощенный ни семьей, ни какими-то либо моральными обязательствами, зато наделенный немалой силой, Лэйл ярко демонстрирует разницу в настроении между Crystal Bearers и «номерными» Final Fantasy: тут нет экзистенциальных страданий и обязательств по спасению мира – лишь пьянящая свобода и немного самодурства.

«Свобода» – ключевое слово не только в сценарии, но и в геймплее. Freestyle-игры вроде той же GTA часто называют sandbox, «песочница». Так вот, Crystal Bearers – это самая настоящая «песочница». Практически каждый объект, включая людей, Лэйл способен ухватить с помощью телекинеза и швырнуть куда заблагорассудится. На подобных манипуляциях с объектами выстроен весь игровой процесс: и мини-игры, и битвы, и простое исследование окрестностей. Примитивно? Без сомнения. Но с другой стороны, если подумать, так ли уж это плохо по сравнению с единственной возможностью расстреливать все, что движется?



Главное, что есть в Crystal Bearers, – огромный, целостный, живой мир. Его размеры сопоставимы с Ивалисом из FFXII: он лишь немного скромнее, зато обходится без всяких загрузок. Можно пробежать из одного конца карты в другой, ни разу не прервавшись на надпись «Loading», зато повидав по пути немало весьма живописных пейзажей. И в каждой локации найдется, чем себя за-

## Смена ролей

Crystal Bearers – режиссерский дебют Тосиоуки Итаканы, дизайнера персонажей Crystal Chronicles. Итакана, видимо, идет по пути Тецу Номуры, вначале разработавшего внешний вид героев FF VII, VIII и X, а затем занявшегося режиссером Kingdom Hearts и Advent Children. И в плане постановки сценок стиль Итаканы довольно схож с манерой именитого коллеги – неумная патетика, отрицающая законы физики хореография, умелое применение slo-mo. Из-за всего этого FFCC: TCB вполне можно принять не за «спин-офф спин-оффа», а за самую что ни на есть «полноценную Final Fantasy». Сценарий Crystal Bearers – дело рук еще одного человека, прославившегося на ином поприще. Речь о Акитоси Кавадзу, геймдизайнере самых первых частей Final Fantasy и продюсере множества проектов SquareSoft и впоследствии Square Enix (включая линейку Crystal Chronicles). Его подпись красуется на завершающем игру экране – подобное, кстати, никогда раньше в Final Fantasy не практиковалось.



нять: поучаствовать в гонках на чокобо, создать осенний садик, порыбачить, спасти коров от НЛО... За успехи во всевозможных начинаниях игра щедро раздает достижения – их тут несколько сотен!

Занятия, естественно, будут не только мирные – практически везде можно и податься. По незримому расписанию в небе обязательно появится поток миазмы, который нападает монстров, – и мирное население сразу как ветром сдует. Таймер актуален и в этом случае – за те же несколько минут нужно перебить всех врагов и закрыть поток. Если не успели – все, ждите следующей попытки. Зачастую в сражениях сложнее уложиться в срок, нежели выжить. Каждая победа прибавляет Лэйлу здоровья, так что в подобной прокачке есть смысл.

Помимо здоровья у нашего героя есть пять характеристик, которые можно улучшить с помощью украшений трех видов. Для создания аксессуаров нужны ингредиенты, которые Лэйлу предстоит собирать по всему миру (зачастую – выколачивать из монстров). Никакого опыта, никаких уровней – это же не RPG, в конце концов. Тут даже почти ни с кем из NPC поговорить нельзя.

Здесь позволим себе небольшое отступление. Вспомните Final Fantasy VII; вспом-

**Вверху:** Кто бы мог подумать, что смешные карапузы Лилит так вымажают?

**Слева:** Бегемот скастовал Метеор? Не беда – швырнем глыбу прямо в чудище!



Таким мог бы стать Бальт, небезосновательно прогляденный главным героем FFXII, да только слишком уж был зависим от обстоятельств и команды. Лайл же – одиничка, и это раскрепощает.

ните тамошнюю, с позволения сказать, интерактивность. Для многое из того, что делал Клауд, требовалось непосредственное участие игрока: и на мотоцикле прокатиться, и утопленницу спасти, и на параде маршировать, и согреваться, залезая на заснеженную гору. Все эти действия были выполнены в виде своеобразных мини-игр, которые почему-то не стали типичными для трехмерных JRPG. А жаль! Ведь они запоминаются не хуже сценок и при этом работают на погружение в игру. К счастью, в Crystal Bearers даже при обилии эффектных сценок подобных забав уйма, и они щедро прибавляют очков к общему настроению игры.

Crystal Bearers светла, позитивна, полна подростковой безашенности, даже вылендрежности, но при этом практически никогда не срывается в безвкусцу и пошлость. Ring of Fates показала, какой могла бы быть девятая часть FF; Crystal Bearers же вполне со-поставима с FFX-2. Причем сравнение это не в пользу последней. FFCC: TCB не паразитирует на уже созданном ранее мире, а пишет свою историю – на удивление серьезную. Ее нельзя назвать особо оригинальной, но она держит интригу до самого финала. Больше всего, впрочем, хочется хвалить не многочисленные сюжетные изгибы, а проработанность вселенной игры и всех ее составляющих в отдельности. В каждой локации на бегущей строке внизу экрана можно прощать, чем это место знаменито; регулярно выходит газета с новостями из всех уголков королевства; да и в самой фабуле отражены принципы миоустройства Crystal Chronicles. Времяпрепровождение в Crystal Bearers сравнимо с отпуском, каникулами, проведенными в просторном, разнообразном и очень «финальном» по духу мире.

В принципе, при желании всю Crystal Bearers можно сократить до перемежающихся мини-играми перебежек между сценами

Альфитария была столицей королевства Лилти еще в самой первой части Crystal Chronicles.



да редких битв с боссами и пройти ее за десяток часов. Можно, но зачем? Количество опционального контента в Crystal Bearers рекордно для Final Fantasy; рискнем предположить, что игра ради него и делалась. Чтобы добиться значительной части здешних достижений, нужно экспериментировать со всем, что попадется на глаза. Если вы следили за многочисленными трейлерами к FFCC: TCB, для вас это не должно быть новостью: едва ли не главное, что в них демонстрировалось, – это возможности взаимодействия игровых объектов друг с другом и с героями. Во многих рекламах даже содержатся подсказки, которые помогут вам получить награду!

При этом всем Crystal Bearers – одна из красивейших игр на Wii. Более чем вероятно, что для ее создания использовался движок Final Fantasy XII, визуальную часть которой сложно переоценить. А Куми Таниоке, в одиночку отвечающей доселе за музыкальное оформление сериала Crystal Chronicles, в работе над саундтреком Crystal Bearers на помощь пришли Хиденори Ивасаки и Рё Ямадзаки, ранее работавшие над Front Mission 4 и Front Mission Online. И новички с ходу перешеголяли госпожу Таниоку (в нынешнем выпуске ей принадлежит всего-то пара мелодий), написав отличнейший саундтрек – таковой, который вполне можно сравнивать с творчеством Нобу Уэмацу. Особенно радует разнообразие: тут и волынки, и орган, и электроника, и рок.

Конечно, игра не обошлась без недостатков: пульт иногда не понимает действий игрока, камера зачастую ведет себя буквально непристойно, а взаимодействие с окружением проходит по довольно-таки однообразной схеме. Тем не менее, Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers – отличная игра, которую многие рецензенты незаслуженно приняли в штыки, ожидая от нее, вероятно, если не типичной Final Fantasy, то хотя бы типичных



Полное безразличие Лэйла к окружающим даже несколько оправдывает то, как терпеливо он сносит выходы противной селки Бельль, постоянно находящейся вне закона и попадающей во всевозможные передряги, в которых она, конечно же, винит нашего героя. Гораздо большего внимания, однако, заслуживает другой женский персонаж – Амидателион, стремящаяся возродить расу юков противница Лэйла. Наблюдать за столь нетипичным для FF противоборством примерно равных по силе противников интересно и весьма увлекательно.



«Кристальных хроник». А вместо серьезной JRPG или командной action-RPG явилась веселая action-adventure, где нужно не копаться в меню или ковырять врагов мечами, а «всего лишь подбирать объекты да бросать их» – неудивительно, что Crystal Bearers оказалась ими не понята. Вместе с тем пресловутой «финальности» ей как раз не занимать: тут вам и Сид, и воздушные корабли, и кристаллы, и тонберри, и чокобо, и мальборо, и кактуары... И даже мулы – просто загляденье! **СИ**



**ИГРОВОЙ** компьютер **IRBIS i577** -  
**ФЕНОМЕНАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ**  
**для ФЕНОМЕНАЛЬНЫХ ПОБЕД**

**УСПЕХ - ДЕЛО ТЕХНИКИ!**



Товар сертифицирован.

Компьютер **IRBIS i577slk**

- Мощный четырехъядерный процессор Intel® Core™ i5 -750
- Память: 4 ГБ
- Жесткий диск: 750 ГБ
- ОС Windows® 7

**27999\*** руб.  
в магазинах  
**ЭЛЬДОРАДО**

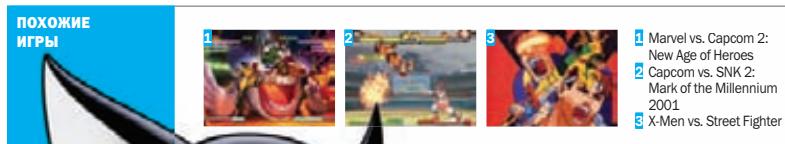
\*цену уточняйте в магазинах

[www.irbisPC.ru](http://www.irbisPC.ru)



Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран, для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт [www.intel.ru/rating](http://www.intel.ru/rating).

© Codemasters Всё права защищены. Codemasters, «Codemasters» логотип Codemasters, «DIRT» и логотип зарегистрированными товарными знаками Codemasters. «DIRT 2™» и «DIRT™» являются товарными знаками Codemasters. «Colin McRae™» и подпись Colin McRae являются зарегистрированными товарными знаками Colin McRae. Используется технология DWA Video. © RAC Game Team, Inc., 1997-2000. Использование права не изданы и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежит ООО «Новая Дача», 127083 Москва, Петровская Рязановская улица, д.10, кв.1, телефон (495) 785-65-13 (междугородный), e-mail: [zalev@rd.ru](mailto:zalev@rd.ru). Эта игра НС лицензирована у FIA или любой из компаний с ней связанных. Розничное и издательское направления Codemasters.



9.0



Евгений Закиров

## › Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All-Stars

У ценителей файтингов уже была возможность узнать, кто же на самом деле сильнее – Рю или Росомаха, Чунь Ли или Шторм, Морриган или Человек-паук. Теперь же лучшие бойцы Capcom сражаются с персонажами мультфильмов анимационной студии Tatsunoko Productions. Такое нельзя пропустить!



Пожалуй, Capcom крепко ухватилась за ценности давно минувших дней: воскрешая утратившие популярность сериалы и время от времени проводя эксперименты со стилистикой ретро, компания демонстрирует невиданную доселе решительность и настойчивость. При этом отдельного внимания заслуживают файтинги. Никто не станет отрицать тот факт, что Street Fighter на много лет вперед определил облик жанра, задал тон, стал эталоном и первым среди равных. Однако со временем он был вынужден сойти с дистанции, и лишь в прошлом году разработчики подарили ему новую жизнь, по сути, лишь воскресив и чуть подкрасив классический второй выпуск (как лишний пример того самого истока, к которому объявили возвращение), а заодно и подновили кроссовер, в котором самые разные персонажи Capcom бились с героями комиксов Marvel. Пускай релиз Marvel vs. Capcom 2 New Age of Heroes состоялся без особой шумихи,

было бы глупо считать это разовой акцией со стороны демиургов, простым подарком горячо любимым фанатам. Это была арт-подготовка к большому взрыву – выпуск нового представителя Vs.-сериала, символизирующего, во-первых, закрепление за Capcom звания «лучших в 2.5D» (особенно преданные поклонники могут приписать к этому «и вообще лучших создателей файтингов», но оставим это на их совести), во-вторых, готовность работать со всеми платформами и везде добиваться выдающихся результатов.

Примером может послужить Tatsunoko vs. Capcom, игра, ради которой хочется стереть пыль с Wii, купить пару новых батареек для пульта, подумать над приобретением компонентного кабеля, наконец, решиться на покупку обновленного классического контроллера. В Tatsunoko vs. Capcom невозможно не влюбиться! Это восторг, феерия, буря эмоций и, как бы смешно это ни звучало, одно из наиболее убедительных оправданий покупки до-

### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii  
Жанр: fighting, 2D-style  
Зарубежный издатель: Capcom  
Российский дистрибутор: «1С-Софтилаб»  
Разработчик: Eighting  
Количество игроков: до 2  
Обозреваемая версия: Wii  
Онлайн: www.tatsunoko.vscap.com  
Страна происхождения: Япония



Фрэнк Вэст, выступающий вместо Джилл Валентайн, может привлечь на сцену зомби. Зомби медленный и глупый, и при неудачном стечении обстоятельств может укусить Фрэнка, а не противника.

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Полноценный онлайн-режим, хорошая подборка персонажей, управление выше всяких похвал, загрузки сведены к минимуму.

**НЕДОСТАТКИ** Модели персонажей могли бы быть и посимпатичнее, отсутствуют анимационные ролики в концовках персонажей, урезан саундтрек.

**РЕЗЮМЕ** Возрождение Vs.-серии Capcom и просто еще один отличный файтинг на Nintendo Wii. Игра предусматривает множество схем управления, имеет отлаженный онлайн-режим, предлагает подборку персонажей, которая обязательно всем придется по вкусу. Одно из лучших развлечений для компании друзей, даже если никто из знакомых никогда не играл в файтинги и не знает слова «хадокен».

машней консоли от Nintendo. Здесь нет ни капли напускной серьезности «турнирных» файтингов, как нет и незаметно возвращающейся в моду сладкой анимешности, хотя, казалось бы, именно тут ей самое место. Более того, даже фансервис – а это слово должно заставить напрячься внимательных читателей – выступает здесь скорее как дополнение, хотя, конечно, приятное и весомое. Ну, в самом деле, кто с ходу может перечислить всех героев мультифильмов Tatsunoko? Пересказать какой-нибудь эпизод Gatchaman? Описать главных действующих лиц Yatterman? Единицы! И не только здесь, в России, но и в Европе в целом. Да что там – и американские рецензенты оказываются вынужденными признать, что, по всей видимости, какая-то часть японской поп-культуры семидесятых прошла мимо их внимания, и что они в состоянии назвать только сравнительно новые лица (Karas, например). Но следует задать другой вопрос. А меньше ли от этого веселья? Мешает ли это? Наконец, можно ли узреть програду для понимания происходящего на экране и получения удовольствия от игры? Нет, нет и нет.

## Биться до последнего вздоха!

Как можно догадаться из названия, в Tatsunoko vs. Capcom представлено две звездные сборные, однако при таком раскладе наибольший интерес представляет именно команда Capcom, в которой, вопреки привычному раскладу, обнаружилось только три представителя сериала Street Fighter (Рио, Чунь Ли, Алекс), один персонаж из Darkstalkers (обаятельная Морриган) и один – из Rival Schools (давно забытый Бацу). Все остальные герои в файтинге оказались по богатой фантазии создателей, что должно лишний раз подчеркнуть общую несерьезность. Как вы себе представляете Ями из Okami в качестве финального босса? Самурая Соки из Onimusha как бойца, выступающего против гигантского робота PTX40A из, простите, Lost Planet: Extreme Condition? Дикость, конечно, совершенная дикость, но она-то и делает игровой процесс озорным и подчас невероятно смешным. И еще удивительно глубоким, ведь при всей абсурдности происходящего Tatsunoko vs. Capcom остается одним из интереснейших файтингов не только на Wii, но и на домашних консолях вообще.

Скорость и зрелищность – эти слова быстро приходят на ум уже после первых ознакомительных раундов. Боевая система здесь в целом осталась верна канонам Vs.-серии, то есть по-прежнему перед началом боя игрок составляет команду из двух персонажей, переключаясь между которыми разрешается прямо на ходу. По первому нажатию соответствующей кнопки из угла высокотят напарник и стукнет зарвавшегося оппонента, прервав его цепочку комбо или суперудар. Кроме того, периодически менять героев вынуждает еще одна осо-



ПРИ ВСЕЙ АБСУРДНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕГО TATSUNOKO VS. CAPCOM ОСТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ ИНТЕРЕСНЕЙШИХ ФАЙТИНГОВ НЕ ТОЛЬКО НА WII, НО И НА ДОМАШНИХ КОНСОЛЯХ ВООБЩЕ.

Как и в случае с Street Fighter IV, к мировому релизу Tatsunoko vs. Capcom был подготовлен специальный аркадный стик от компании Mad Catz. Он представляет собой укрепленную и утяжеленную версию «файтстика» для того же SFIV, просто оформлен в соответствующей Wii цветовой схеме и украшен иллюстрацией с персонажами игры. Плюс, он также имеет чуть более крепкую и подвижную «палку», которая не заедает и не «липнет», если слишком резко её наклонить, а также немного смещённое расположение кнопок. По идеи, после этих слов должно следовать заключение, дескать, такой стик можно рекомендовать всем желающим получить максимальное удовольствие от игры, и это грамотное вложение восьмидесяти (ста пятидесяти, если учитывать доставку в Россию) долларов, и так далее. На самом деле, это не совсем так. Во-первых, известно, что качество «файтстиков» от Mad Catz оставляет желать лучшего, и просто не прошло еще достаточно времени, чтобы выявить все его недостатки. Во-вторых, для комфортной игры в Tatsunoko vs. Capcom такое сложное и дорогое приспособление просто не нужно. В нем нет никакой необходимости! Игра можно и просто с пульта, и с классического контроллера обеих моделей, наконец, с контроллера от Nintendo GameCube и не испытывать при этом вообще никаких проблем. Какая схема наиболее удобна? В это трудно поверить, но... связка «пульт плюс нунчак»!





**Вверху:** На самом деле, Лилит тоже появляется в игре, но только как помощница для проведения одного из суперударов Морриган.



бенность здешней боевой системы, согласно которой у каждого бойца есть шанс восстановить какую-то часть здоровья. Когда один герой наносит урон другому, полоска жизни оставляет после себя медленно тающий красный шлейф – отрезок, который со временем можно вернуть, если не полениться отправить измотанного героя на покой.

### Кикокен! Хадокен!

### Эээ, кикодокен!

Впрочем, простой и понятной такая система представляется только на словах, тогда как во время игры лишний раз подумать и оценить свои силы возможности обычно не представляется. Главным образом, потому что единственная тактика для достижения победы здесь – это частое использование супер- и гиператак. Здесь невозможно отсидеться в блоке или забить героя с расстояния прожектайлами, нет. Мувлист каждого персонажа составлен таким образом, что сочетает в себе красочные, зрелищные и очень мощные удары, из которых игрок в произвольном порядке составляет палинтуру атаки. То есть, боевая система рассчитана только на то, чтобы играть от нападения, и именно такая постановка вопроса делает *Tatsunoko vs. Capcom* столь увлекательным файтингом, вроде бы и не лишенный необходимости продумывать следующий шаг, а в то же время доступным и открытым, всегда поощряющим желание превратить происходящее на экране в мешанину красок и ярких вспышек.

Необходимость все время держать в голове план нападения не проявляется во время прохождения одиночного режима (там как раз думаешь, как бы поскорее закидать последнего босса фаерболами

**Внизу:** Полимару хорошо бы уйти на покой и потихоньку восстановить здоровье. А то с Чунь Ли шутки плохи, зазевавшись – и получишь сначала ногой по лицу, а потом и тэнсёкяку. Звучит так же страшно, как и выглядит!



Как это часто бывает (но мы никак не ожидали такого от Capcom), при издании кроссовер-игр в разных регионах обязательно возникают проблемы с авторскими правами. В данном случае, например, американское и европейское издание лишилось всех анимационных заставок, нарисованных на студии Tatsunoko. По всей видимости, в Capcom просто не захотели лишний раз платить разным компаниям (права на разные серии в США и Европе кому только не принадлежат), понадеявшись на свою давнишнюю палочку-выручалочку – арт-студию UDON. Именно ей было поручено вместо финальных роликов нарисовать три-четыре статичные иллюстрации, которыми и заменили концовки для всех героев. Получилось симпатично, но, кажется, это не то, что принято называть равнозначным обменом.



**БОЕВАЯ СИСТЕМА  
РАССЧИТАНА ТОЛЬКО  
НА ТО, ЧТОБЫ ИГРАТЬ  
ОТ НАПАДЕНИЯ,  
И ИМЕННО ТАКАЯ  
ПОСТАНОВКА ВОПРОСА  
ДЕЛАЕТ TATSUNOKO VS.  
САРСОМ СТОЛЬ  
УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ  
ФАЙТИНГОМ.**



и получить виртуальные денежки, чтобы купить дополнительные цвета для костюмов героев), но всегда актуальна в онлайне. Многопользовательский режим здесь реализован как упрощенная версия того, что мы видели в SFIV. Игрок создает учетную запись перед тем, как выбрать режим, выбирает себе картинку пользователя, после чего включает поиск по одному из регионов мира. Или по всей планете. Или даже по всей вселенной! Можно, кстати, не драться с кем попало, а позвать на матч приятелей из списка друзей или списка противников (составляется после боя). За победу присуждаются Battle Points, за поражение они отнимаются; стоит уточнить, что с момента релиза игры ни разу не были замечены игроки с тысячным показателем BP, что лишний раз подтверждает – боевая система Tatsunoko vs. Capcom простая и честная, и «чиритских» персонажей-любимчиков здесь нет («Shoryuken, Ken Masters!»).

Конечно, никаких иных наград за победу в онлайне нет и быть не может, и никакие турниры в сети проводиться не будут. К чести Capcom надо заметить, что онлайн работает быстро и стабильно, что для Wii на сегодняшний день большая редкость, но он выполняет лишь функцию страховки на тот случай, если у вас нет знакомых или друзей, желающих поиграть в файтинг дома, в компании. Ведь, как уже говорилось, это не «серьезный» представитель жанра, где для победы нужно изучить все мельчайшие детали и нюансы. Это такая же игра для компании друзей, как и тысячи других на Wii, просто выполнена она на порядок лучше и выглядит достойнее. И, конечно, никто просто не ожидал, что файтинг на этой платформе может оказаться настолько красивым, зрелищным и интересным. **СИ**

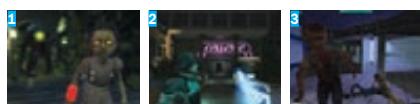


**Слева:** Если в SFIV от хадокена Ри еще можно было спастись, просто его перепрыгнув, то в Tatsunoko vs. Capcom это долгий номер – настригнет и накажет в любом случае.

**Внизу:** Почему сериал Onimusha представляет именно Соки – загадка. Было бы куда как интереснее и веселее, если бы вместо него в ростер включили, например, героя Жана Рено.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 BioShock  
2 Deus Ex: Invisible War  
3 System Shock 2

8.0



## › BioShock 2

Несомненно, многие из вас уже и так знают, чего ждать от BioShock 2 – возвращения в подводный город Rapture в костюме Большого Папочки. Для очень и очень многих уже одного этого достаточно, чтобы купить игру. Но если вам интересно, какой она вышла по сравнению с гениальной предшественницей, – прочитайте рецензию. *Would you kindly?*



Озвольте прежде всего заявить, что если вы еще не прошли первый «Биошок», вам нет никакого оправдания. Во-первых, он – образцовый FPS с уникальным дизайном, сюжетом, геймплеем и просто потрясающей атмосферой. Во-вторых, в нем раскрывается история рождения и краха утопического общества, на руинах которого начинается повествование

**В BIOSHOCK 2 НЕТ ЭНДРЮ РАЙАНА, И СОФИЯ ЛЭМБ НЕ В СИЛАХ ЗАПОЛНИТЬ ЭТУ ПУСТОТУ.**

BioShock 2, и для должного восприятия сиквела надо знать, кем был Эндрю Райан и что привело к кризису его идеологии.

И, пройдя первую часть, вы будете знать о второй практически все. Тот факт, что главный герой сменился с почти нормального человека на Большого Папочку, гигантскую машину убийства, практически никак не сказался на геймплее – разве что вместо разводного ключа ныне используется дрель. Ровно так же, как и раньше, мы путешествуем по руинам некогда цветущего города и встречаем его обитателей, превратившихся из-за чрезмерного увлечения генной модификацией в гротескные подобия людей – сплайсеров. Они одержимы АДАМом, субстанцией, позволяющей

управлять эволюцией. За АДАМ можно приобрести генные «апгрейды» – плазиды, дарящие различные способности (например, швыряться огнем или создавать иллюзорного двойника, чтобы отвлечь врагов), и тоники, улучшающие всевозможные характеристики (скорость взлома защитных систем, иммунитет к электрическим ударам, живучесть). АДАМ – ресурс редкий, на дороге не валяется. Собирают его специально обученные девочки – Маленькие Сестрички. А чтобы до них не добрались жадные сплайсеры, к малышкам приставлены Большие Папочки – этакие лоботомированные громилы в водолазных костюмах.

«Стоп, – скажут прошедшие BioShock. – Как так? Ведь это все – уже пройденный

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Почти все то, за что мы любили BioShock, во второй части сохранено: и геймплей тот же, и атмосфера со стилистикой не подкачала.

**НЕДОСТАТКИ** Сюжет не так уж и хорош. Линейность буквально бросается в глаза. После первой части вторая кажется слишком уж хорошо знакомой.

**РЕЗЮМЕ** Менее продолжительный, менее сюжетный и скучный на нововведения BioShock 2 кажется больше похожим на аддон, дополнительную кампанию к первой части, нежели на полноценный сиквел. Это вовсе не плохо само по себе – просто рассчитывать на повторение чуда, устроенного для нас Кеном Левином и его командой в 2007 году, не стоит. Посещение Восторга – больше не приключение, а, скорее, повторение знакомой прогулки.

Удивительно, как в первой части стеклянные стены города никогда не трескались. BioShock 2 это исправила – и находит несколько поистине незабываемых сцен.



## ОТЛИЧНАЯ, УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ, ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА, СТОЯЩАЯ МНОГОГО УЖЕ ХОТЯ БЫ ЗА ВОЗМОЖНОСТЬ СНОВА ОКУНУТЬСЯ В НЕЗАБЫВАЕМЫЙ МИР.

этап! Эндрю Райан мертв, его экспериментам давно пришел конец. Откуда взяться новым сборщикам АДАМа?» Ответ кроется в имени, и имя это София Лэмб.

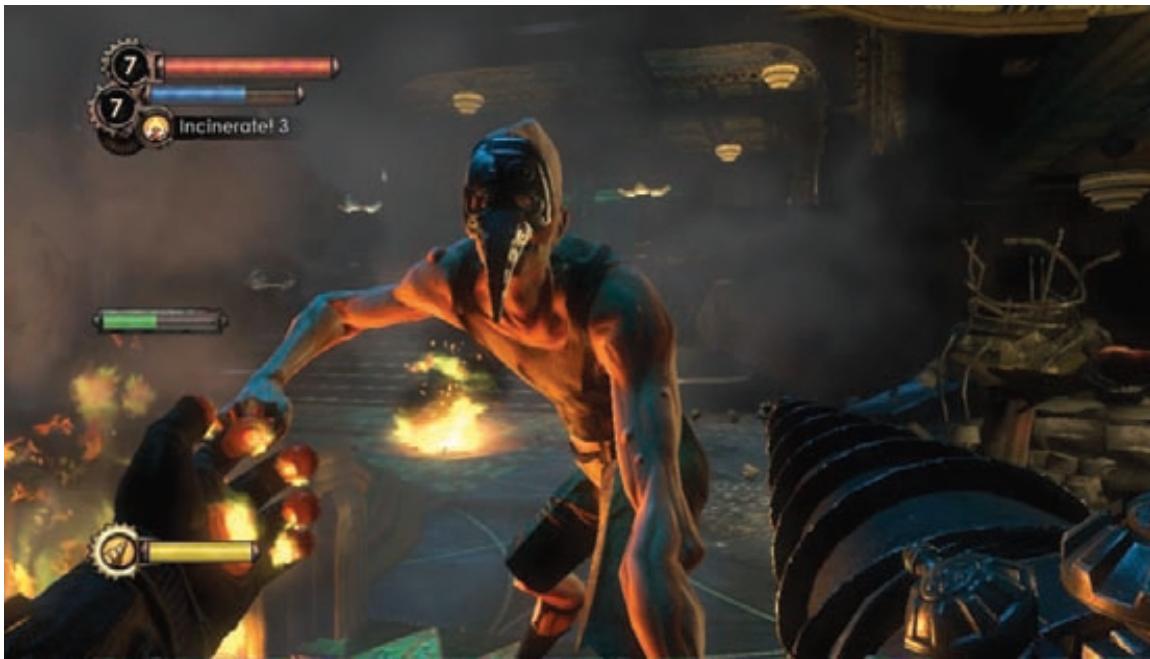
Психиатр по специальности, приглашенная Райаном, чтобы помочь жителям Rapture справиться со стрессами, Лэмб быстро завоевала доверие горожан. Когда градоначальник еще был жив, она ничуть не стеснялась выражать свое несогласие с его идеалами, а после гибели основателя подводной утопии с легкостью подчинила себе большую часть оставшегося в живых населения. Райан строил Восторг, руководствуясь идеями объективизма, учение Лэмб же было прямо противоположным философией Айн Рэнд – полный отказ от этого, готовность пожертвовать всем личным ради общего блага. Она создала, по сути, культ, назвав его очень красноречиво – «Семья». Пользуясь любовью и доверием всего города, Лэмб возобновила бесчеловечные эксперименты над людьми, а заодно и выращивание АДАМа, для чего с поверхности, из прибрежных городов, ее приспешники похитили подходящих по возрасту девочек. Безжалостная коллективистка вознамерилась воплотить в жизнь свою утопию – с помощью собственной же дочери. К ней-то и был приставлен для охраны тот самый Большой Папочка, за которого нам доведется играть. Именно наш герой, неожиданно для всех вернувшись к жизни, не даст идеям Лэмб стать реальностью.

Создатели BioShock 2 гордо заявляли, что игроки не смогут предугадать здешний сюжетный поворот. Отчасти это верно: ведь поворота здесь никакого нет. Первая

же минута игры – этакий вступительный ролик – рассказывает все, что нужно знать о сюжете, и впоследствии мы узнаем лишь детали, которые ничуть не меняют положения дел. Действующие лица четко делятся на хороших и плохих, словно это не «Биошок», а какой-то детский мультик. Пропала неоднозначность, пропала интрига. В BioShock 2 нет Эндрю Райана, и София Лэмб не в силах заполнить эту пустоту. Да и повесть о взлете и падении объекти-

В семье сплайсеров пополнение – здоровяки, выносливые и мощные, словно танки из Left 4 Dead.





**Слева:** Вкуса в одежду у деградировавших горожан Rapture так и не появилось.

вистской Утопии несравненно интереснее семейной драмы, разворачивающейся на фоне коллективистского зомбирования армии спайсеров.

Не поймите превратно, второй «Биошок» – отличная, увлекательная, интересная игра, стоящая многоного уже хотя бы за возможность снова окунуться в незабываемый мир, прогуляться по диковинным местам, полюбоваться окрестностями. Тем не менее, впечатление от игры портится из-за некоторых деталей, которые слишком уж заметны на фоне первой части. И сюжет не дотянул, и геймплей – калька с оригинала.

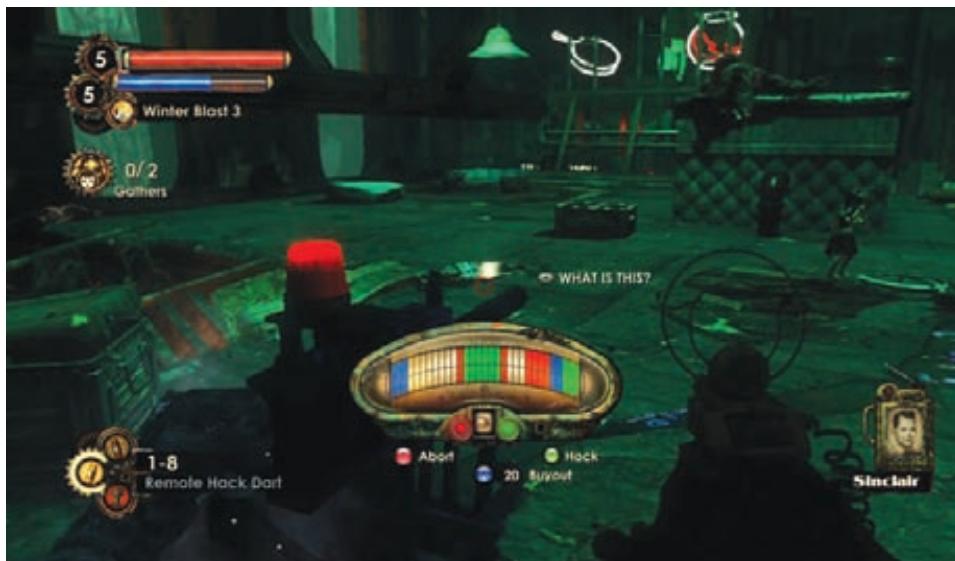
Есть, однако, и отличия. Теперь можно одновременно использовать плазмиды, и стрелять. Взлом камер наблюдения, сейфов и охранных ботов стал проще и быстрее: вместо того чтобы выстраивать здоровенный лабиринт из труб, нужно всего лишь остановить бегунок на нужном участке. И, конечно же, не стоит забывать о возможности исполнять обязанности Большого Папочки: мы вольны, отбив Маленьку Сестричку у громилы-конкурента, удочерить ее и сопровождать во время сбора АДАМа (на деле же наш герой просто сажает пигалицу на плечо, и мы о ней можем не вспоминать, пока сами того не захотим). Каждая девочка обрабатывает два насыщенных генным ресурсом трупа, после чего ее можно или исцелить от незавидной доли бездумного сборщика АДАМа и отпустить на волю, получив небольшую часть генной валюты, или же вырвать из нее заживо все накопленное. От отношения к «дочуркам», как и раньше, зависит концовка.

Самым большим изменением в структуре геймплея оказались как раз эти опциональные миссии по эскорту Маленьких Сестричек. Ведь как только подопечная девчушка возьмется за дело, на запах АДАМа сбегутся все местные спайсеры, и нам надо будет защищать как себя, так и юную сборщицу, пока та не закончит жатву. Поэтому предварительно стоит установить разные ловушки, взломать стоящие поблизости турели и выбрать удобный уголок для отстрела выживших.

В арсенале по сравнению с первой частью произошли небольшие изменения: согласно обмундированию Больших папочек, наш герой носит дрель и заклепкомет, заменившие разводной ключ и револьвер соответственно. Арбалет уступил место пушки, стреляющей копьями, а огнемет и вовсе пропал – вместо него восьмым оружием выступает девайс со взламывающими механизированные защитные системы дротиками. Собственно, и заклепки, и копья, и плазмиды могут послужить иловушками – что уж говорить о турелях да камерах! Правда, все это обилие в реальности оказывается не столь уж и полезным: установить кучу западней и спокойно пожинать плоды своего конструкторского гения где-то в тихом уголке просто не удастся. Спайсеры материализуются чуть ли не в любом месте, от которого отвел глаза игрок (в том числе и между «минами», например), даруемые взлом-дайвайсом мини-турели по истечении крайне непродолжительного времени попросту испаряются, а на летающих помощников-ботов, ввиду их нерационального поведения, вообще рассчитывать не приходится – если только игрок не начинает собственноручно ориентировать их на местности с помощью плазмидов.

**Внизу:** В зависимости от цвета зоны, на которой остановится бегунок, вы или успешно взломаете турель, или получите повреждения и даже вызовете на свою голову агрессивно настроенных ботов.

**В ОТЛИЧИЕ ОТ ДВУХ ДРУГИХ НЕДАВНИХ ГРОМКИХ СИКВЕЛОВ – MASS EFFECT 2 И ASSASSIN'S CREED II – ВТОРОМУ «БИОШОКУ» БЫЛО НЕЧЕГО ИСПРАВЛЯТЬ И НЕЧЕГО ПРОДОЛЖАТЬ.**



А после того как вы закончите свои дела со всеми Маленькими Сестричками на уровне, настанет черед битвы с Большой. И она – очень серьезный противник. Вооруженные не хуже Большого Папочки, по скорости превосходящие любого сплайсера и прыгающие, словно Человек-паук, Большие Сестры – это самые опасные противники, которые встретятся вам в BioShock 2. Впрочем, кроме них, на нормальном уровне не сложности достойного сопротивления огромному арсеналу плазмидов, тоников и оружия, которым владеет наш герой, никто больше не окажет. Увы, игра слишком легка, и возможность отключить моментальное воскрешение в расставленных повсеместно капсулах не слишком меняет ситуацию, а лишь увеличивает время, затрачиваемое на загрузки.

BioShock 2 очень линейна – во всяком случае, здесь это ощущается куда сильнее, чем в первой части. В частности, это обусловлено невозможностью вернуться назад на уже пройденные уровни и обследовать их заново (чтобы, например, получить пропущенные достижения). С сюжетной точки зрения эта линейность также портит впечатление: здесь игрока ведут под ручку на протяжении всей игры без исключения – а по пути буквально под ногами находятся все необходимые пушки и плазиды.

Усиливает это впечатление однообразие всего происходящего. Словно в первом Assassin's Creed, на каждом уровне мы делаем одно и то же: приезжаем на новое место, узнаем, какой психопат там заправляет, обходим всех Маленьких Сестричек, собираем весь АДАМ, выполняем, что от нас требуется, принимаем «моральное решение» и садимся на поезд до следующего этапа. Предсказуемость для «Биошока» – недостаток критический. Помните, как мы в рецензии на первую часть сравнивали игру с настоящим приключением? Во второй этого уже нет.

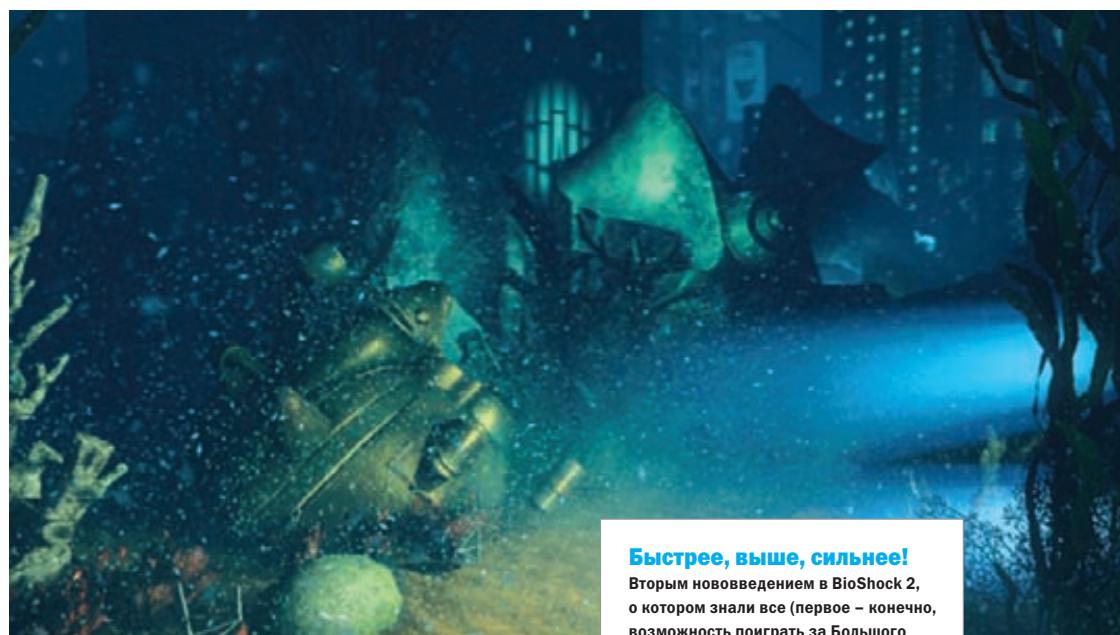
В отличие от двух других недавних громких сиквелов – Mass Effect 2 и Assassin's Creed II – второму «Биошоку» было нечего исправлять и нечего продолжать.

Несмотря на неоправданность своего существования, BioShock 2 оказалась хорошей игрой, она не ударила в грязь лицом и не опозорила славное имя предка; но, увы, Событием с большой буквы ее не назвать. [СИ](#)

Некоторые сплайсеры разговаривают, танцуют и в целом ведут себя как нормальные люди. Жаль, что на приближение героя все они реагируют одинаково неадекватно.

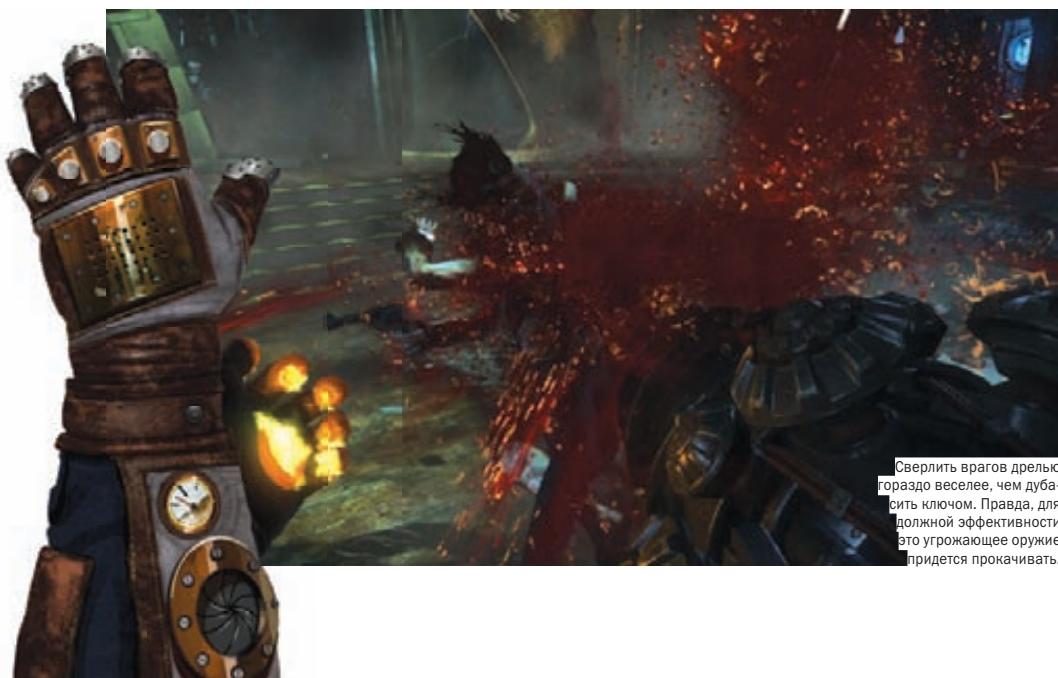


**Внизу:** Водолазный костюм Большого папочки позволяет герою ходить по океанскому дну. Сражаться там нельзя, остается лишь любоваться завораживающими пейзажами.



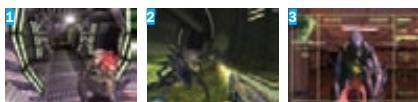
### Быстрее, выше, сильнее!

Вторым нововведением в BioShock 2, о котором знали все (первое – конечно, возможность поиграть за Большого папочку), было наличие многопользовательского режима, который разрабатывался в отрыве от одиночной кампании, да еще и совсем другими людьми. Мультиплеер мы, к сожалению, на данный момент опробовать не можем и потому вердикта выносить не будем, дождитесь отдельного обзора. Напомним, однако, что многопользовательский режим релевантен к сюжетной линии BioShock: в нем нам предстоит играть за сплайсеров, участвующих в гражданской войне, которая сокрушила Rapture незадолго до событий первой части. Успешно проявляя себя в боях, подопечные игроков получают уровни и открывают доступ к новым умениям и пушкам, а особо удачливые могут найти на этапах костюм Большого папочки, став медленнее, но мощнее. Классические режимы вроде deathmatch или CTF (в данном случае – Capture the Sister), как и следовало ожидать, присутствуют.



Сверлить врагов дрелью гораздо веселее, чем дубасить ключом. Правда, для должной эффективности это угрожающее оружие придется прокачивать.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Aliens versus Predator
- 2 Aliens versus Predator 2
- 3 Alien vs Predator (Jaguar, 1994 год)

8.0

Несмотря на сравнительную «хрупкость» Чужих, вовлечь с ними при помощи пистолета – не лучшая идея. Лучше найти что-нибудь по-мощнее.



Алексей Голубев

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, PlayStation 3, Xbox 360Жанр:  
shooter, first-person, sci-fiЗарубежный издатель:  
SegaРоссийский издатель:  
«1С-Софтвер»Разработчик:  
RebellionТребования  
к компьютеру:  
3,2 ГГц, 1 ГБ RAM,  
256 Мб VRAMКоличество игроков:  
до 18Обозреваемая версия:  
PlayStation 3Онлайн:  
www.sega.comСтрана происхождения:  
Великобритания

## › Aliens vs Predator

Три расы, возникшие в разных уголках космоса, спустя столетия вновь сталкиваются друг с другом – и пытаются выяснить, какая из них имеет больше шансов на выживание. Новый выпуск Aliens vs Predator дает нам с вами возможность принять участие в конфликте, сыграв за каждую из противоборствующих сторон.

**K**орпорацию Wayland-Yutani создали, чтобы мир стал лучше – во всяком случае, в глазах ее хозяев, каждый из которых последовательно шел к намеченной цели. Конечно, не могло обойтись без жертв, хотя порой их становилось больше, чем следовало бы. Но даже безжалостные магнаты порой не представляют, к каким последствиям могут привести излишне рискованные решения...

**От фонаря**

Я был солдатом. Неопытным новобранцем, только что прошедшим огонь и воду трени-

ровочных полигонов. Огонь и воду... смешно. Я считал вопли разъяренного сержанта и наряды вне очереди худшим, что может случиться в жизни. А самым тяжелым испытанием за последние два года стало утро после большой попойки в увольнении. Я мечтал о настоящем деле, о боевых товарищах и жарких перестрелках где-нибудь на далекой планете, под покровом джунглей. Мне казалось – настоящая жизнь там, среди испещренных шрамами ветеранов, а не в казармах для зеленых рекрутов. Что ж, я получил сполна – и даже больше, чем рассчитывал. Мое первое задание теперь вспоминается как дорога в ад,

а десантный челнок стал воротами в преисподнюю. Я до сих пор помню, как разваливался на куски крейсер, от которого мы едва отчалили: казавшийся неуязвимым корабль прошло полудюжины торпед – ни одна не прошла мимо цели. Потом был спуск на планету, чудовищная болтанка, глупые шутки Текилы и темнота... Свалившись мне на голову контейнер не спас от кошмара, лишь отложил знакомство с ним на несколько часов. Несколько часов, успевшие стать для многих последними. Я очнулся в одиночестве, не понимая, что происходит. Пистолет в кобуре, тусклый фонарик, сигнальные факелы – и нервное

**На здоровье!**

В пике моде последних лет два из трех классов Aliens vs Predator – Десантник и Хищник – вынуждены поправлять пошатнувшееся здоровье инъекциями медикаментов. Причем единовременно при себе можно носить не более трех доз лекарства. Чужие, как уже было сказано, медицину будущего не признают, полагаясь на регенерацию – но и запас жизненных сил у них не в пример меньше. С другой стороны, Хищник, чтобы сохранить боеспособность, должен регулярно искать источники энергии для зарядки оружия, а людям без боеприпасов и вовсе лучше не высовываться – в отличие от со-перников, Десантник мало что может в ближнем бою.

**Справа:** Как и в кинофильмах, огнемет остается одним из самых эффективных способов борьбы с Чужими, хотя правильнее им пользоваться не так-то легко научиться.

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Три непохожие друг на друга кампании, разнообразие тактических приемов, большой список средств ведения боя, интересные многопользовательские режимы.

**НЕДОСТАТКИ** Не самая впечатляющая графика, короткий сюжет, спа-боватый искусственный интеллект, спорное управление за Чужого, непривычный баланс сил.

**РЕЗЮМЕ** Не столь однозначный проект, как, возможно, хотелось бы многим, *Aliens vs Predator*, тем не менее, заслуживает внимания. «Технофилы» поморщатся при виде размытых текстур, поклонникам увлекательного сюжета и ярких персонажей развернется здесь тоже будет негде. Зато в многопользовательском режиме три представленных класса помогут оттянуться по полной, было бы желание освоить особенности каждого из них – и научиться использовать их на практике.

постукивание датчика движения. Где-то в темноте притаились твари, для которых я был не врагом – жертвой. Опасной. Съедобной.

### Гордость и предубеждение

Я был охотником, которому предстояло доказать старшим право высаживаться и убивать добычу. И не безобидных трапоядных, неспособных постоять за себя, – в этом нет чести! Мой целью должны стать самые сильные, отважные и свирепые. Те, к кому опасно приближаться. Те, кто умеет убивать почти так же хорошо, как и мы – не отступает, завидев тень охотника. Воины говорят, нет трофея почетнее, чем скальп черного змея. Змей никого и ничего не боится, бьется до последнего. Змей не умеет изрыгать свинец подобно людям, но его когти, зубы и даже кровь пробивают мою броню. Змей редко приходит в одиночку и может напасть с любой стороны. От змея трудно укрыться – он видит не так, как двуногие. Зато прячется змей лучше многих охотников. Змей подобен пожару: там, где он появляется, ущелает немногое. Змеи и люди в чем-то похожи – никогда не знаешь, чего ожидать от них в решающий момент. Оставшись один в безмолвном лесу, я уже знал, что моя первая охота может стать последней.

### В темноте

Я был чудовищем, они боялись меня. Они держали меня под замком, травили газом и думали, что смогут мною командовать, – и все же страх жил в каждом их слове, в каждом жесте, в каждом поступке. А я просто жил и ждал. Ждал, что прикажет Королева. Ждал, когда представится СЛУЧАЙ. Такие, как я, умеют ждать – притаившись в темноте, свернувшись в углу, куда враг посмотрит в самую последнюю очередь. Такие, как я, знают, когда можно напасть – дождавшись удобного момента, подкравшись к жертве вплотную, обрушившись на нее всем весом с отвесной стены или потолка. У нас гибкие тела и сильные лапы, мы уязвимы – пули и синее пламя убивают слишком быстро. И потому ключ к нашему выживанию – ловкость, стремительность, скорость. И умение создавать условия для победы. Люди почти ничего не видят в темноте, их союзники – прожекторы, фонари и лампы. С охотниками справиться труднее, даже если они не ждут нападения, но и они уязвимы и не могут тягаться с нами в подвижности. Чтобы победить, нужно убивать. Чужая смерть – наша жизнь.

### Ловушка для ветеранов

Задача, которую поставила перед собой студия Rebellion, была неблагодарной с самого начала. Возрождать из пепла хиты десятилетней давности вообще непросто, но еще труднее это делать, когда речь идет о жанре шутеров от первого лица – консервативном с виду, и очень изменившем по сути. Прибавьте к этому ответственность за



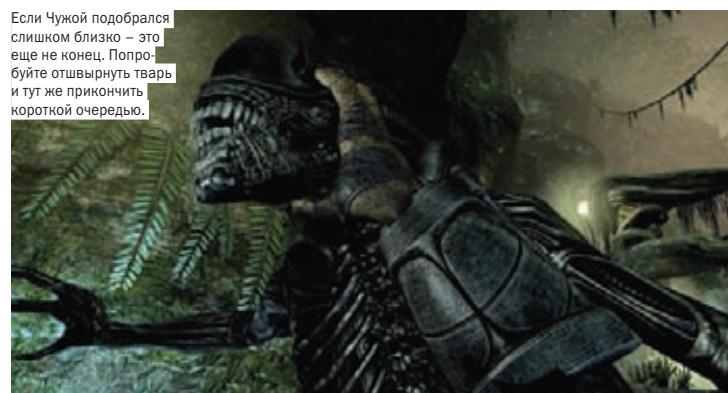
культовый бренд *Aliens vs Predator*, популярность его составляющих по отдельности и заочно трудновыполнимую задачу сбалансировать три очень разные воюющие стороны. Причем сбалансировать с принципом на многопользовательский режим, где соотношение сил приобретает совершенно особое значение и, в случае неудачи, способно похоронить весь проект. В Rebellion такую опасность учили и постарались снабдить каждую расу знакомым для многих набором преимуществ и слабостей.

Чужой проворен, умеет, словно огромное насекомое, карабкаться по любым поверхностям и без помощи посторонней аппаратуры обнаруживает противника в полной темноте, за стеной и даже на другом этаже. Главный козырь Чужого – его маневренность, до которой и Хищнику, и уж тем более Десантнику очень и очень далеко. Недочеты данного класса тоже быстро становятся очевидны: необходимость практически всегда драться врукопашную и хлипкое здоровье (правда, с возможностью регенерации без помощи дополнительных медикаментов), стремительно ухудшающееся уже после пары попаданий из армейской винтовки. Плюс – немалый шанс потерпеть неудачу, напав на противника в лоб, так как блоки и захваты, активно используемые в игре, запросто могут превратить атакующего в жертву.

А вот воевать за Десантника поначалу страшновато. Несмотря на броню и датчик движения, несмотря на солидный арсенал оружия. Срабатывает давний стереотип: человек слаб и обречен на поражение. Неуверенный свет фонарика, быстро гаснущие факелы и, в особенности, сигнал датчика движения, то и дело срывающийся на визг, безотказно расшатывают нервы, хотя до лучших FPS-триллеров (например, *Condemned 2*) шутеру от Rebellion все еще далековато. Кроме того, вместе с опытом приходит понимание, что Десантник не так уж слаб, а враги – достаточно уязвимы,

### Другая война

В декабре 2006 года компания *Sega* неожиданно объявила о приобретении прав на разработку игр во вселенной *Alien* – однако, первым анонсом от издательства стала вовсе не *Aliens vs Predator*, а совсем другая игра, *Aliens: Colonial Marines* студии *Gearbox Software*. В отличие от детища *Rebellion*, данный проект должен был вернуть нас к событиям «Чужих» Джеймса Кэмерона и «Чужого 3» Эннди Финчера. Главными действующими лицами, как следует из названия, предполагались десантники – солдаты ввода, отправленного на поиски корабля «Сулако» и его пассажиров, в частности, Эллен Рипли. Жанр *Colonial Marines* сами разработчики определили как «тактический шутер от первого лица»: предполагалось, что игрок одновременно будет управлять только одним персонажем, но сможет отдавать приказы однополчанам. Еще одной особенностью *Colonial Marines* должно было стать отсутствие на экране любых датчиков или счетчиков, кроме датчика движения. Несмотря на интересную задумку и немалые усилия, затраченные на разработку, руководство *Sega* решило отложить проект – отменять его пока никто не отменял, но и о точной дате выхода ничего не известно.



**КОЗЫРЬ ЧУЖОГО – ЕГО МАНЕВРЕННОСТЬ, ДО КОТОРОЙ И ХИЩНИКУ, И УЖ ТЕМ БОЛЕЕ ДЕСАНТНИКУ ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДАЛЕКО.**



чтобы оставлять вам шанс на победу даже в очень неблагоприятной обстановке. Главное – не паниковать.

Наконец, Хищник. Он кажется таким танком, способным убрать с дороги кого угодно в рекордно-короткие сроки. Однако пули землян и ему причиняют немало неудобств (не говоря уж о гранатах), да и зубы Чужих могут нанести серьезный урон. Привыкните к этому достаточно неоднозначное дистанционное оружие, сомнительную систему «сфокусированных» прыжков и необходимость то и дело переключаться между разными режимами «зрения», чтобы подмечать замаскировавшихся врагов, – и Хищник уже не выглядит столь однозначным победителем. Даже его собственный камуфляж не всегда справляется с возложенной на него задачей, ведь, как уже отмечалось выше, и Десантник, и, в особенности, Чужой, могут обнаруживать затаившегося охотника.

Что же выходит: все одинаково уязвимы, и заложенная годами ранее расстановка сил в Aliens vs Predator безнадежно нарушена? Возрождение сериала в игровой индустрии не состоялось?

#### Пища для размышлений

И да, и нет. Сейчас уже можно уверенно сказать – Aliens vs Predator завоевает симпатии далеко не всех. И не только пресловутый

В лобовом столкновении Чужого с Хищником шансы победить все же будут на стороне последнего.



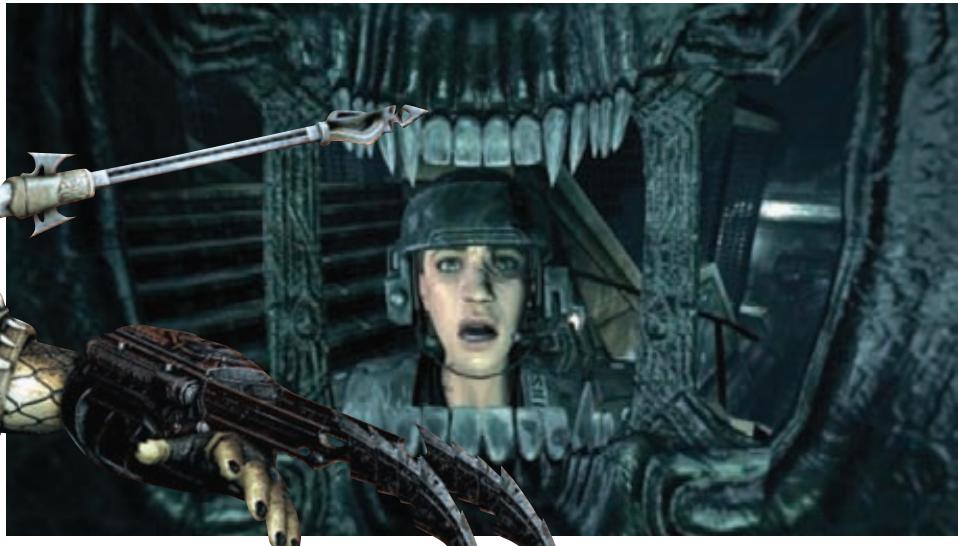
баланс будет тому виной. Кому-то не нравятся короткие и не слишком успешно подкрепленные сюжетом кампании для одного игрока. Другие сразу после появления демоверсии принялись критиковать графику, дружно объявив ее устаревшей. Третья ругают управление – в особенности в той его части, что касается Чужого. Список претензий,

**Внизу:** Двойной комплект зубастых челюстей – последнее, что увидят многие нераспространенные игроки.

разработчики не скрывали, что главной «приманкой» для игроков в Aliens vs Predator должен стать многопользовательский режим, представленный в самых разных – в том числе и достаточно экзотических – вариантах. Так, например, режим Infestation противопоставляет друг другу целый взвод десантников и одинокого Чужого. Если последнему удастся прикончить хотя бы одного соперника, тот также становится Чужим. И так – до тех пор, пока никого не останется. Правда, последнему оставшемуся в живых человеку все-таки дадут шанс постоять за себя – предложив отбиться от Чужих при помощи какого-нибудь мощного оружия.

**Слева:** Режим Deathmatch, как и прежде, позволяет играть по принципу «каждый за себя».

объективных и не очень, можно продолжать до бесконечности. Вместе с тем нельзя не отметить, что, благодаря очень любопытному исходному материалу и крайне харизматичным действующим лицам, детище Rebellion все же имеет неплохие шансы обрести верных поклонников и не затеряться на фоне других шутеров от первого лица. **СИ**



[www.frsg.ru](http://www.frsg.ru)

• ДРИФТ КЛАССА ЗЕМЛЯ-ВОЗДУХ  
УПРАВЛЯЕМЫЙ ЗАНОС БЕЗ ДЫМА И СЦЕПЛЕНИЯ С АСФАЛЬТОМ: ДРИФТКАР И ВЕРТОЛЕТ!

• ВАЗ-2107 - PEUGEOT 205 GTI -  
MERCEDES W126 - HYUNDAI GENESIS

**MAXI**  
tuning

**ФОРСАЖ**

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ЖУРНАЛА 100 РУБ.

ФЕВРАЛЬ | 2010 | 01651

одна на всех, мы за ценой не постоим!  
ПРЕВРАЩАЕМ ГАЗ М20 «ПОВЕДА» В ТОРЖЕСТВО СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

RA-04247

vertollet.ru

то ли «КОРВЕТТ»,  
то ли нет  
КАК НА ОСНОВЕ ТРЕХ  
БУКВ СОЗДАТЬ ВЕЛИКОЮ  
АМЕРИКАНСКУЮ КЛАССИКУ

трассы -  
в массы!  
НОВЫЕ ГОРОЧНЫЕ ТРЕХКИ  
НА КОТОРЫХ МЫ ПОБЫВАЛИ

14  
МАШИН  
В НОМЕРЕ

www.frsg.ru



ПЕРВЫЙ  
АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ  
для молодежи

реклама

в продаже с 11 февраля

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Super Smash Bros. Brawl
- 2 TMNT: The Video Game
- 3 Marvel Super Hero Squad

7.5



ТЕКСТ

Дмитрий Карапес

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:** Wii, PlayStation 2  
**Жанр:** action.beat'em up  
**Зарубежный издатель:** Ubisoft Entertainment  
**Российский дистрибутор:** нет  
**Разработчик:** Game Arts  
**Количество игроков:** до 4  
**Обозреваемая версия:** Wii  
**Онлайн:** www.tmntgame.com  
**Страна происхождения:** Япония



Периодически на арену выпадают осадки в виде специальных «усиленений» – подобрав такое, герой получает набор метательных звездочек или заряд огненного дыхания. Причем если предложенный вариант вас не устраивает, можете открыть специальное меню и заказать нужный вариант. По задумке Game Art такой фокус должен был придать TMNT: Smash Up тактическую глубину. Не сработало: в разгар схватки никогда не то что выбирать, но даже посмотреть, что же там выпало.

## Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

«Неправда! Круче всех Микеланджело! Ну и что с того, что у Донателло палка длиннее, зато у Майки нунчаков аж две пары! И вообще, Шредер бы их всех поодиночке на суп разделал! Тоже мне, герои – вчетвером на одного...»

Ч

етыре слова «Teenage Mutant Ninja Turtles» вызывают легкий приступ ностальгии. Черепашки-ниндзя появились в нашей стране одновременно с приставкой Dendy, и игры про зеленую четверку стали для многих таким же символом приобщения к миру консолей, как Mortal Kombat или братья Марио. Посмотрев очередную серию о команде земноводных ниндзя, нахлобучивших шлем на нос самому Шредеру, можно было всей компанией собраться у приставки, выбрать любимого героя и – кавабанга! Но время неумолимо движется вперед, и черепашки надолго ушли в тень, чтобы вернуться в середине 2000-х – и вот уже новое поколение фанатов, видевших Dendy лишь на картинках в Интернете, готово до хрипоты спорить о том, кто сильнее – Шредер или Сплинтер...

Если же черепахомания обошла вас стороной, в TMNT: Smash Up вы увидите прежде всего то, что Game Arts, по сути, клонирова-

ла прошлую свою разработку – Super Smash Bros. Brawl. Причем, судя по всему, в процессе никто из сотрудников особенно не утруждался. Героев не сказать чтобы очень много, арсенал их приемов не впечатляет разнообразием, а прорисовка и анимация заставляют еще раз вспомнить о Dendy. Но для настоящих поклонников TMNT: Smash Up все равно окажется долгожданным приветом из детства. Наконец-то, впервые со времен Tournament Fighters, мы можем на деле доказать, что «Леонардо всех порвет»!

Аргументы в споре, понятное дело, примерно те же, что и в Super Smash Bros. Brawl. Одна арена, четыре бойца, и пусть победит сильнейший. Чтобы освоиться с боевой системой, потребуется примерно минут пять. Каждый из героев имеет атаки двух типов – простую и усиленную. Дополнительные приемы можно провести, нажимая кнопку удара одновременно с движением аналогового стика на нунчаке (как именно ваш подопечный будет бить –

зависит от направления, в котором движется стик). Простая атака обычно отвечает непосредственно за удары руками и ногами, «усиленная» – за использование оружия. В отличие от Super Smash Bros. Brawl, арсенал героев весьма скромен, никто не мечтает огненные шары и не глотает противника живьем. Если говорить откровенно, то бойцы и вовсе почти не отличаются друг от друга. Леонардо носит меч, Донателло – палку, а Караи – катану, но держатся они одинаково. Справедливости ради надо признать, что обилие суператак в Super Smash Bros. Brawl приводит к тому, что шансы на победу сильно зависят от того, хорошо ли вы помните список приемов того или иного бойца. В TMNT: Smash Up такого нет. Даже если вы «оседали» Шредера впервые, это не помешает добиться успеха, если игрок вы хороший. Главное здесь – насколько хорошо получается чередовать атаки, ставить блоки и ориентироваться в общей куче-мале. Ну и пользоваться особенностями арены, разумеется.

О, арены в TMNT: Smash Up – это отдельная история. Без них черепашки не могли бы рассчитывать даже на относительно скромные семь баллов. Рушающееся здание, шаткая платформа над водопадом, кишащая аллигаторами канализация – вот неполный список мест, где вам предстоит отстаивать воинскую честь любимого героя. И, поверьте, каждую из этих арен вы запомните надолго.

Вот, например, схватка на борту океанского лайнера. Пока остальные бьются друг с другом, можете укрыться на носу или вскарабкаться на стену палубной постройки. Потом корабль врезается в проплывающий мимо айсберг, и поле боя заваливает ледяными

## Слёзы фаната

Вставки-комиксы для Arcade Mode создавались художниками Mirage Studios – издательства, которое и подарило миру черепашек-ниндзя. Там же утверждался список персонажей. Как ни странно, именно эти моменты вызывают у фанатов больше всего вопросов. Судите сами: в TMNT: Smash Up попали лишь основные герои, плюс несколько эпизодических персонажей из недавних выпусков. А еще... целых три кролика из сами знаете какой игры от Ubisoft. А ведь для многих популярных героев места не нашлось – например, для мутантов Бибопа и Рокстеди, двух придурковатых помощников Шредера, веселивших детьвору в золотые девяностые. Все верно, это совсем другая лицензия и вообще, можно сказать, целый параллельный мир. Но право слово, такой игре как воздух нужны персонажи! И именно их-то нам и недодали. А сюжетные вставки в Arcade Mode? Фансервис и шутки «для своих» буквально подразумеваются, как нечто необходимое, то, что должно быть по определению. Но в TMNT: Smash Up ничего этого нет и в помине. Истории предельно кратки, и к тому же настолько стандартны, что сценаристы, кажется, рассчитывали на тех, кто видит ниндзя-черепах в первый и последний раз в жизни. Ей-богу, в игре с биркой «TMNT» самих героев TMNT могло быть и побольше.

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Увлекательный мультиплер, большой выбор режимов онлайн-игры, простая и доступная боевая система, удобное управление, отличный дизайн арен.

**НЕДОСТАТКИ** Мало отличий от Super Smash Bros. Brawl, посредственная графика, наборы приемов у разных героев почти не отличаются.

**РЕЗЮМЕ** Вы готовы до хрюпоты спорить с друзьями, что Рафаэль уложил своих товарищ одной левой задней лапой? Теперь можете доказать это в бою. Да, игра скопирована с Super Smash Bros. Brawl, причем скопирована не слишком удачно. Но это не значит, что она никому не понравится! Простая боевая система, отличный дизайн арен и увлекательные онлайн-поединки – вот козыри TMNT: Smash Up. А еще стараниями Ubisoft в игре поселились сразу три бешеных кролика...

Зачастую в такой куче мало трудно определить, который из персонажей – ваш. Можно включить подписи под каждым героем, но это не спасает. Особенно когда дерутся четыре зеленые черепахи.



глыбами; затем судно тонет вместе со всеми, кто не сумел перепрыгнуть на оказавшегося поблизости кита, а само гигантское мlekопитающее тем временем пускает фонтаны, сбрасывая не успевших увернуться прямо в пасть кишащим в воде акулам. И все это время отчаянная схватка не затихает ни на секунду!

Онлайн-поединки не надоедают очень долго. Тем более что к вашим услугам огромное количество настроек, позволяющих отрегулировать условия схватки и параметры, по которым определяется побе-

дитель. Надоели стандартные поединки? Можно сыграть турнир на выбывание или испытать какой-то другой режим. А уж выбрать есть из чего!

Впрочем, со временем даже самое здешнее разнообразие приедается. Думаете, тут и сказке про черепашек конец? Нет, найдется еще и сингл, там вариантов не меньше. Интереснее всего выглядит режим Mission Mode – большой набор своего рода сценариев, в которых бой идет по заранее установленным правилам. Так, например, однажды



Арены хороши, спору нет. Но, как и в случае с героями, здесь не нашлось места многому из того, что хотели бы увидеть фанаты.



## СЕКРЕТ!

Коды следует вводить в меню Bonus Content.

Открыть альтернативные костюмы для всех черепах:

↑ ← ↓ → ↑ ↓ ← ↑ ← ←

Открыть ниндзя-кролика и новую арену: ↑ ↑ ↓ ↓ → ↑ ← → ←

Открыть Шредера и его альтернативный костюм:

↑ ↓ → ↑ ↓ ← ← ↑ → ↓



**Верх:** Одно из отличий TMNT: Smash Up от Super Smash Bros. Brawl: забравшись на стены, можно провести специальную атаку в прыжке.

**Слева:** На многих аренах успех зависит от тактики. Сейчас, например, важно не стукнуть противника побольше, а, улучив момент, сбросить его вниз.

**Вниз:** Призовые очки можно потратить на создание собственного кубка. А потом поставить его на кон в онлайн-турнире.

вам предстоит помочь Рафаэлю управляться с тремя фут-ниндзя на крыше. Чувствуетесь неизримое присутствие Super Smash Bros. Brawl? А то как же. Хочется большего? С помощью нескольких мини-игр можно добывать призовые очки и потратить их на альтернативные костюмы для героев. Если мечтаете увидеть Эйприл в купальнике – не упустите свой шанс! И, конечно же, Arcade Mode – набор схваток для каждого персонажа, объединенных общим сюжетом, части которого поются под видом страниц из комиксов.

Впрочем, сингл служит лишь для того, чтобы немного отдохнуть от онлайн-поединков. Без сетевых баталий TMNT: Smash Up, как ни крути, теряет большую часть очарования. Зато с ними превращается в весьма и весьма увлекательную игру, которая придется по душе как поклонникам черепашек-ниндзя, так и ценителям Super Smash Bros., подуставшим от Brawl и с нетерпением вглядывающимся в горизонт в надежде на продолжение. Если вы души не чаете в земноводных или соскучились по хорошим файтингам на Wii – вот вам вполне приемлемый вариант. **СИ**



7.0



## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Europa Universalis II
- 2 Europa Universalis III
- 3 Arsenal of Democracy

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC

Жанр:  
strategy.real-time.historic

Зарубежный издатель:  
Paradox Interactive

Российский издатель:  
«1С»/Snowball

Разработчик:

Crystal Empire

Количество игроков:

до 32

Системные требования:

CPU 266 МГц, 256 RAM, 8

VRAM

Онлайн:

[www.paradoxdplaza.com/games/for-the-glory](http://www.paradoxdplaza.com/games/for-the-glory)

Страна происхождения:

Германия

**Вверху:** Армия Великого княжества Литовского осаждает Сарай. Правда, на карте он по-прежнему называется «Волгоград».

**Внизу:** Восстановлению Византийской империи во всем ее блеске посвящена специальная кампания в AGCEEP. Яйма событий и агрессивные соседи не дают заснуть ромейским базилевсам.



## For the Glory

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** For the Glory – это попытка приблизить к идеалу Europa Universalis II (глобальную стратегию, где мы управляем выбранной страной с начала XV по начало XIX вв.). Попытка неплохая, но ничего выдающегося в новинке нет. Да, разработчики пересосали графику, да, улучшили интерфейс (сделав его примерно таким, как в последних играх от Paradox), да, добавили событий, но выди For the Glory сама по себе, она автоматом получила бы оценку не выше шести баллов. Лишний балл добавляют две модификации: AGCEEP и The Age of Timur. Вторая сосредоточена вокруг завоеваний и походов Тамерлана и пока выглядит больше фундаментом для мода (но работы над Age of Timur идут полным ходом). А вот AGCEEP – полноценная модификация, с тысячами (!) новых событий и десятками дополнительных стран. Кроме того, в ней вы найдете кучу моделек юнитов (как сухопутных, так и морских) и ряд

других добавок (а также пачечку багов, по большей части отловленных в патче 1.1). Вот только мод этот и так хорошо известен поклонникам второй «Европы», и его можно скачать и поставить совершенно бесплатно. Но если вы до сих пор не ознакомились с глобальной стратегией Europa Universalis II, с которой началось восхождение «Парadoxов» к славе, увидеть For the Glory вам просто необходимо.

**НЕДОСТАТКИ** Многое из реализованного в For the Glory давным-давно было в бесплатных модах; да и без ошибок в релизной версии, к сожалению, не обошлось.

**ДОСТОИНСТВА** Масса исторических событий; огромное количество государств, за которые можно играть; улучшенные интерфейс и графика, совместимость с новыми версиями Windows и поддержка больших разрешений.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Золотой теленок
- 2 Simon the Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact?!
- 3 Царевна

5.0

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC

Жанр:  
adventure.third-person

Зарубежный издатель:  
TGC – The Games Company/

Green Kangaroo

Российский издатель:  
«Бука»/Snowball

Разработчик:

Silver Style

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128

VRAM

Онлайн:

[www.snowball.ru/tell](http://www.snowball.ru/tell)

Страна происхождения:

Германия

**Вверху:** Прибавьте два к количеству персонажей в этой сцене, чтобы получить представление о масштабах игры.

**Внизу:** Как известно, Теллю пришлось стрелять в легендарное яблоко именно потому, что он не поклонился этой шляпе. Однако здесь она не играет никакой роли.



## Tell (Вильгельм Телль. Голый арбалет)

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** В 2007 году в Германии и Швейцарии вышла в прокат комедия «Телль». Тогда же студия Silver Style выпустила одноименную игру, маленькую и дешевую. Через два года она очутилась в России. Локализаторы сменили название, стараясь привлечь покупателей отсылкой к известному фильму с Лесли Нильсоном, и более-менее адаптировали шутки, оставив неизменным сюжет. Таким образом, ответы на вопросы «Как Вильгельм Телль познакомился с эскимосским принцем Й-Подом?», «Зачем наместник Гесслер, сидя в кустах, следил за упражнениями друзей в стрельбе?», «Почему, в конце концов, Телль – народный герой Швейцарии?» придется искать в других источниках. Действие, замкнутое в семи(!) локациях, заканчивается так быстро, что непрятательный юмор, однообразная музыка и стандартные загадки не успевают по-настоящему надоесть. Есть забавный эпизод с поиском метафор для

горе-поэта («...ты нежна, словно жареная отбивная...»). Было бы интересно узнать, какая часть тела его возлюбленной похожа на австрийский паспорт или колотушку для мяса, но увы. Есть один запоминающийся персонаж: Фридрих Шиллер, сидящий у ворот замка в специальном писательском кресле. Собственно, все.

**НЕДОСТАТКИ** Представьте локализацию на Западе какого-нибудь «Золотого теленка» или «Понедельник начинается в субботу». Представьте реакцию иностранных игроков. Переведя их гневные вопли на русский язык, вы получите полный список недостатков «Голого арбалета».

**ДОСТОИНСТВА** Аккуратная графика, простые, логичные задачи, качественная локализация. Для поклонников фильма вполне достаточно, только в России их днем с огнем не сыщешь.

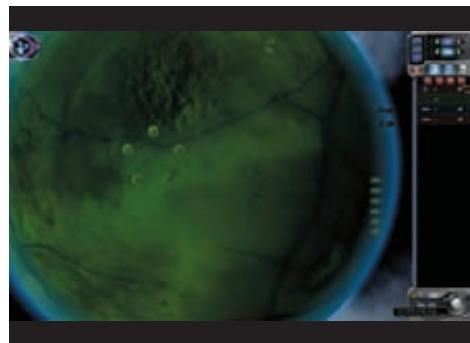
6.0

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC  
 Жанр: strategy, turn-based/real-time, sci-fi  
 Зарубежный издатель: Matrix Games  
 Российский издатель: не объявлен  
 Разработчик: Ntronium  
 Количество игроков: 1  
 Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM  
 Онлайн: [www.ntronium.com/](http://www.ntronium.com/)  
 Armada2526%20Home.html  
 Страна происхождения: США

**Вверху:** Встроенная система помощи богата не только подсказками для новичков, но и информацией о юнитах и летательных аппаратах.

**Внизу:** Сражения выглядят так убого, что лучше не тратить время попусту и воспользоваться опцией автоматического расчета поединков.



## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Sins of a Solar Empire  
 2 Sword of the Stars  
 3 Supernova 2: Spacewar

## Armada 2526

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** В начале была идея. С ней, идеей, дизайнер Боб Смит покинул The Creative Assembly, где трудился над серией Total War, и основал студию Ntronium Games, для которой главным приоритетом в разработке стали хардкорные варгеймы и RTS. Так появилась Armada 2526 – 4X-стратегия о покорении космоса двенадцатью расами. Стандарты жанра обязывают заниматься рутинными делами: мы организовываем колонии, развиваем планеты, строим флот, следим за ростом населения. В дипломатическом режиме регулярно подписываются соглашения о ненападении, фракции обмениваются деньгами и технологиями. Когда наступает через военных операций, с плоской карты действие переносится в трехмерное пространство, где исход боя зависит скорее от экономического положения, нежели от численного или тактического превосходства.

В целом игра выполнена достойно, вот только искусственный интеллект придерживается заученных алгоритмов. Разгадав его стратегию, начинаешь нажимать на кнопки в определенном порядке, изредка поглядывая на экран. Проводить отвлекающие маневры, атаковать самым неожиданным образом, запутывать и обманывать – словом, действовать не по шаблону – противник не способен. На фоне убитого «сингла» хорошо смотрелся бы мультиплер, но его тут нет. А иного способа растянуть удовольствие разработчики не придумали.

**НЕДОСТАТКИ** Довольно утомительный и скучный процесс исследования космоса; слабый AI; нет многопользовательского режима.

**ДОСТОИНСТВА** Интерфейс удобно организован и информативен; огромные размеры карт, плюс возможность их редактировать и создавать новые.

7.5

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Сериал Nancy Drew  
 2 Даши Васильева. Особенности личной жизни женщины-кошки  
 3 The Hardy Boys: The Hidden Theft

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC  
 Жанр: adventure, first-person, modern  
 Зарубежный издатель: Her Interactive  
 Российский издатель: «Новый Диск»  
 Разработчик: Her Interactive  
 Количество игроков: 1  
 Системные требования: CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM  
 Онлайн: [nd.ru/catalog/products/nancydrnewarningsatwaverlyacademy](http://nd.ru/catalog/products/nancydrnewarningsatwaverlyacademy)  
 Страна происхождения: США

**Вверху:** Взглянув на монитор, моя жена тут же заинтересовалась: «О, а такого я раньше не видела». Идеальное попадание в целевую аудиторию!

**Внизу:** Если надзирательница дважды застукает Нэнси за вскрытием замков или гулянием по ночам, геройиню исключат из академии.

Nancy Drew: Warnings at Waverly Academy  
(Нэнси Дрю. Записки черной кошки)

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Перед нами уже 21-я игра о приключениях Нэнси Дрю. В ее основе лежат события 158-й книги в серии, The Curse of the Black Cat. В этот раз вечно юная сыщица отправляется в академию Уэйверли, где кто-то устраивает претенденток на звание лучшей ученицы, запугивая их таинственными записками и подстраивая несчастные случаи. Наивная простушка-эмо, спесивая эгоистка, самовлюбленная зануда, бесцветная рохля, резкая в суждениях спортсменка – живые, сложные и прекрасно анимированные персонажи. Каждая мечтает добиться своей цели и обойти других. Общаться с ними и выполнять их поручения, которые выливаются в удачно подобранные мини-игры и непростые головоломки (никаких пятнашек!), – одно удовольствие. Интересное нововведение – электронный библиотечный каталог. Если, скажем, Нэнси нужно сыграть на рояле мелодию «С2, Е4, А4, Г3», а вы ничего не

понимаете в этих условных обозначениях, впишите в строку поисковика «тетрадь музыки» или «клавишные инструменты для чайников», или просто «ноты», и инструкция обязательно отыщется. Радужную картину портят сюжетные штампы. Темные ритуалы, сестры-близнецы, древние тайники – неужели нельзя придумать что-нибудь новое? Можно, но зачем? Людям же нравится.

**НЕДОСТАТКИ** Невыразительный голос Нэнси (при общем высоком качестве локализации). Сюжет на уровне бразильских сериалов, а графика – на уровне квестов девяностых.

**ДОСТОИНСТВА** Девичьи сплетни и интриги. Множество приятных неизбыточных деталей, таких, как случайно подслушанные разговоры. Классические головоломки логично и изобретательно вписаны в сюжет.

# Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



**106**

## Live Network Channel

Лучшие скачиваемые игры для сервисов PlayStation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare и Virtual Console. Не пропустите: они маленькие, зато удаленькие!

**В этом номере:**

Serious Sam HD: The First Encounter  
LostWinds: Winter of the Melodias  
Fat Princess  
Puzzlegeddon

**110**

## Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

**В этом номере:**

Saturday Morning Breakfast Cereal

**118**

## Домашнее видео

Наша рубрика расскажет вам о лучших фильмах, доступных на дисках стандарта Blu-Ray, качестве домашних релизов, наличии дополнительных материалов и прочих важных для киномана деталях. Если у вас есть PlayStation 3, не забывайте о возможности смотреть блокбастеры в формате 1080p.

**В этом номере:**

Район № 9  
Терминатор: да придет спаситель



**120**

## Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

**В этом номере:**

Новости  
Большой тест  
Мини-тесты

**112**

## Банзай!

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

**В этом номере:**

Devil May Cry  
Волшебное лето  
The Astonishing Work of Tezuka Osamu  
Darker Than Black: Ryuusei no Gemini vol. 1

**hooligan** /'hʊlɪgən/ ■ n. a violent young troublemaker, typically one of a gang: *a football hooligan*.

– DERIVATIVES **hooliganism** n.

– ORIGIN late 19th cent.: perhaps from *Hooligan*, the surname of a fictional rowdy Irish family in a music-hall song of the 1890s, also of a cartoon character.

– MEDIA n. an authoritative **Russian magazine** covering independent culture from around the world.

# Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

## PlayStation Store

### 5 последних скачиваемых игр

- Diner Dash, 345 руб.
- Uno, 275 руб.
- Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, 526 Мбайт, \$14.99
- Revenge of the Wounded Dragons, 119 Мбайт, \$9.99
- Braid, £7.99

### Демоверсии

- Vancouver 2010 - The Official Video Game of the Olympic Winter Games, 675 Мбайт
- Dark Void, 696 Мбайт

### Дополнения

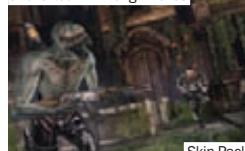
- Zen Pinball – Ninja Gaiden Sigma 2 Table, 54 Мбайт, 70 руб.
- Magic Orbz – Bundle Pack, 155 Мбайт, \$45 руб.
- PAIN – Mae Ryder Character, 100 Кбайт, \$0.99
- Borderlands – Mad Moxxi's Underdome Riot, 551 Мбайт, \$9.99
- Dragon Ball: Raging Blast – Androids Pack, 116 Кбайт, бесплатно
- MX vs. ATV Reflex – Track Pack 1, 562 Мбайт, \$4.99
- Rock Band – Alice in Chains Pack 02 («Grind», «Heaven Beside You», «Last of my Kind», «We Die Young», «Your Decision»), 172 Мбайт, £4.39 или \$0.99/шт.
- Rock Band – Blink-182 Pack 02 («First Date», «I Miss You», «Adam's Song»), 83 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Paul McCartney Pack 01 («Band on the Run (Live)», «Sing the Changes (Live)», «Jet (Live)»), 101 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Psychedelic Furs «Love My Way», Psychedelic Furs «Sister Europe», Ramones «Rock 'n' Roll High School»), 20-42 Мбайт, £0.99/шт.
- Guitar Hero 5 – Vampire Weekend Track Pack («Cousins», «Holiday», «The Kids Don't Stand A Chance»), 85 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

### Uncharted 2: Among Thieves



Демоверсия

### Uncharted 2: Among Thieves



Skin Pack

## ➤ Serious Sam HD: The First Encounter ★★★★ XBLA, PC НОВИНКА

Жанр: shooter.first-person.sci-fi | Издатель: Majesco Games | Разработчик: Croteam | Размер: 493 Мбайт | Зона: 18+ | Цена: 1200 MP / \$19.99



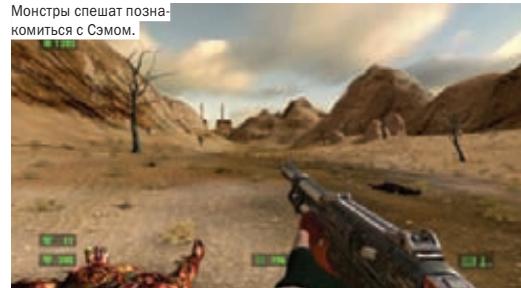
Придумывая имя для Serious Sam HD: The First Encounter, разработчики добавили к названию оригинальной игры лишь две буквы. Честности им не занимать: самым заметным (и едва ли не единственным) отличием стала переработанная графика. Serious Sam HD работает на третьей версии движка Serious Engine, и именно благодаря ему игра выглядит подтянуто и на должном уровне. Но и не более – пока другие игры меряются морщинками на лицах героев, «новый» Serious Sam выглядит... как и раньше. Он создает ровно такое же впечатление, что и девять лет назад, разве лишь гигантские открытые пространства в наше время уже не редкость и потому совсем не впечатляют. А кроме графики не изменилось ничего – у все тех же египетских храмов и пирамид появляются толпы за толпой все те же безголовые камикадзе и скорпионы-пулеметчики, словно на дворе все тот же 2001 год.

Впрочем, в формат Xbox Live Arcade игра вписывается практически идеально. Кто откажется после очередного пафосного блокбастера заняться безудержно веселым отстрелом орд тупейшего пушечного мяса? В качестве бонуса хорватские разработчики подготовили консольным геймерам невиданную диковину – quicksave в любом месте уровня! Наконец, отдельно стоит упомянуть четырехместный кооператив (а в PC-версии он и вовсе на 16 человек), в котором веселья по простым математическим расчетам, выходит аж в четыре раза больше. К сожалению, какие-либо соревновательные режимы многопользовательской игры в Serious Sam HD отсутствуют – но эта проблема наверняка будет решена в ремейке The Second Encounter, над которым сейчас корпят разработчики.

Алексей Косожихин



Монстры спешат познакомиться с Сэмом.



В определенный момент прицеливаться становится уже не так необходимо.



## › LostWinds: Winter of the Melodias ★★★★★ WiiWare НОВИНКА

Жанр: action.platform.2D | Издатель: Frontier | Разработчик: Frontier | Размер: 44 Мбайт | Зона:  | Цена: 1000 Wii Points

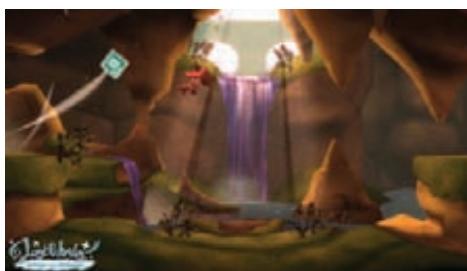
**C**уда по обещанию «to be continued...» после победы над главным и единственным боссом LostWinds, игра в любом случае должна была обзавестись продолжением. Вот только ждать одного лишь анонса пришлось почти год, а самого сиквела – все полтора. Но он того стоил! Игровой процесс все так же схож с двухмерными Metroid и Castlevania, где требуется не добраться до конца уровня, а исследовать одну огромную карту (доступ к некоторым участкам ограничен начальными возможностями персонажа, которые со временем будут развиваться). Однако новая история о путешествии молчаливого мальчика Току и разговорчивого духа ветров Энрил на вершину Summerfall Mountain, где расположился город странных существ Melodias, намного увлекательнее старой. Сюжет наконец-то перестал быть довеском к игровому процессу, и следить за развитием событий сразу стало интереснее. Геймдизайнеры также постарались и существенно разнообразили игру. К примеру, Току получает возможность менять время года (доступны только лето и зима, но этого вполне достаточно), что открывает массу возможностей для головоло-

мок. Те же падающие снежинки можно использовать для создания огромных шаров – уронив один из них на кнопку, к которой никак не добраться, можно открыть какую-нибудь дверь. Летом можно проплыть под водой до одной части локации, а зимой добраться по льду до другой – и это лишь самые простые примеры. А еще у Току появилась карта, с помощью которой гораздо удобнее прокладывать путь. И ведь сократившиеся поиски нужной пещеры не делают Winter of the Melodias короче: если прохождение оригинальной игры занимало два-три часа, то сиквел потребует все пять. Разработчики исправили и еще одно досадное недоразумение: если в первой LostWinds сбор разбросанных по всему миру статуэток приносил лишь удовольствие, то теперь эти поиски вознаграждают бонусами – фигурками героев и краткой информацией о них. Не говоря уже о том, что искать сами статуэтки стало гораздо интереснее. Можно еще долго нахваливать Winter of the Melodias, но вывод и так очевиден: теперь не LostWinds является лучшей игрой WiiWare, а ее сиквел.

Алексей Харитонов



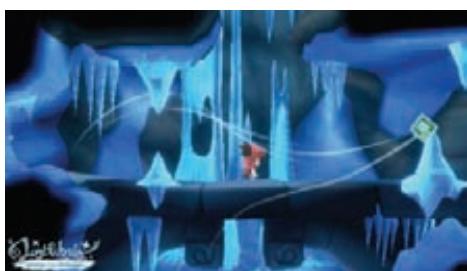
**Вверху:** Внимательно понаблюдайте за Току, когда он начинает скользить по льду, – умилительное зрелище, которое способно вызвать улыбку у кого угодно.



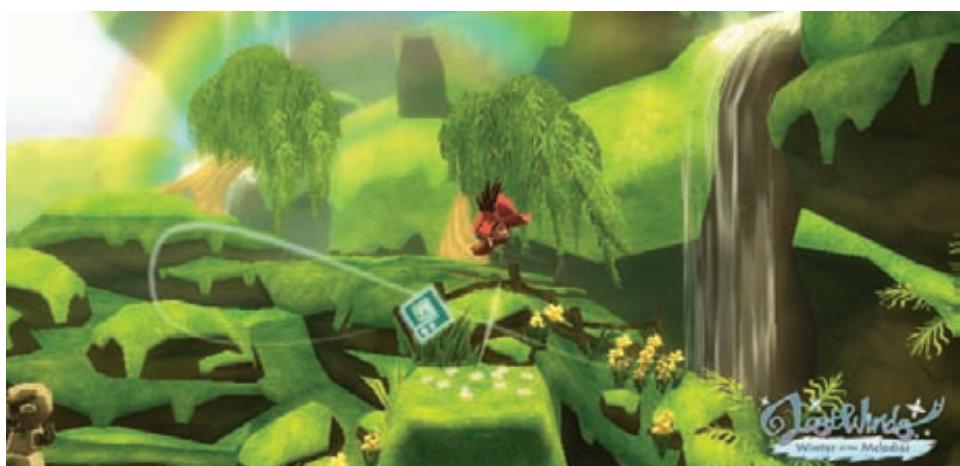
**Вверху:** Многие локации гораздо более детализированы по сравнению с первой частью.



**Вверху:** Армия противников пополнилась новыми видами. Некоторых можно уничтожить только огнем, других – исключительно с помощью воды.



**Вверху:** Изначально у Току нет теплой одежды, и ему необходимо как можно быстрее бежать от одного факела к другому, чтобы не замерзнуть. Такие задачки заметно разнообразят игровой процесс.



## Новости

Алексей Косожихин

На Xbox Live Arcade состоялся релиз музыкального пазла Chime – первой игры, запущенной в рамках кампании OneBigGame. Примечательно здесь то, что все игры в этой категории планируются к изданию не ради выгоды, а с целью благотворительности: как минимум 60% дохода с продажи Chime будут отчисляться в международные фонды помощи детям.



Джеймс Силва, создавший необычные и потрясающие The Dishwasher: Dead Samurai для Xbox Live Arcade и I MAED A GAM3 W1TH ZOMBIES 1N IT!!!1 для Xbox Live Indie Games, анонсировал свою следующую игру – Charlie Murder. Это beat'em up на четверых, рассказывающий об отчаянной борьбе панк-группы со злобными металлистами и их приспешниками. Релиз состоится уже в марте.



Плохая весть для всех любителей гоночно-разрушительной Burnout Paradise – разработчики открылись от всех слухов о том, что они готовят новую порцию DLC. Ранее сотрудники Criterion Games устроили для фанатов и без того отличной Burnout Paradise настоящий праздник, выпустив дополнительный контент с мотоциклами, игрушечными машинками и автомобилями из знаменитых фильмов и сериалов, а также целиком новым островом. Но, похоже, сказка кончилась. Ждем новый Burnout?



Gearbox Software анонсировала вот уже третий по счету аддон к RPG-шутеру Borderlands. Дополнение выйдет под именем The Secret Armory of General Knoxx и перво-наперво увеличит ограничение на максимальный уровень игрока. Докачаться до новых высот помогут также новые монстры, квесты и оружие. Дата выхода пока остается неизвестной.



## Xbox Live Marketplace

## 5 последних скачиваемых игр

- Vandal Hearts: Flames of Judgment, 594 Мбайт, 1200 MP
- Death By Cube, 280 Мбайт, 800 MP
- Serious Sam HD: The First Encounter, 493 Мбайт, 1200 MP
- Matt Hazard: Blood Bath and Beyond, 573 Мбайт, 1200 MP
- 0 Day Attack on Earth, 407 Мбайт, 1200 MP

## Дополнения

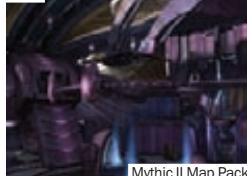
- Section 8 – Seek and Destroy Map Pack, 209 Мбайт, 560 MP
- 0 Day Attack on Earth – London Map Pack, 102 Мбайт, 560 MP
- Forza Motorsport 3 – AutoWeek Car Show Pack, 110 Мбайт, 400 MP
- Guitar Hero 5 – Vampire Weekend Track Pack, 62 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Tom Petty & the Heartbreakers Live Anthology Pack 02 («Breakdown (Live)», «Century City (Live)», «A Woman in Love (It's Not Me) (Live)», «Nightwatchman (Live)», «Jammin' Me (Live)», «The Waiting (Live)»), 181 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Alice in Chains Pack 02, 173 Мбайт, 680 MP за набор или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Silvertide «Blue Jeans», Phoenix «Liszomania», Phoenix «1901»), 26-33 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Club Nouveau «Lean On Me», David Guetta feat. Cozi «Baby When The Light», Kanye West feat. Chris Martin «Homecoming», Anita Ward «Ring My Bell», Wilson Pickett «Mustang Sally», Death Cab «Soul Meets Body»), 5-100 Мбайт, 160 MP/шт.

Battlefield: Bad Company 2



Демо

Halo 3



Mythic II Map Pack

Dragon Age: Origins



Return to Ostagar

Fight Night Round 4



Champions Pack II

## Fat Princess ★★★★

PSN НОВИНКА

Жанр: Action.team\_based.2D.fantasy | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: Titan Studios | Размер: 356 Мбайт | Зона: | Цена: 535 руб.

Так и подмывает заметить, что Fat Princess является этаким Team Fortress 2 от мира PSN – с поправкой на вид от третьего лица и крошечные стратегические элементы. Стилизированная под мультишность война красного и синего королевств вполне гармонирует с литрами крови, рисованной расчленёнкой и необходимостью наряду с регулярным убийством врагов еще и собирать кусочки торта. Все дело – в принцессах. Титулованные особы выступают в роли своеобразных флагов – обе команды то и дело пытаются утащить их друг у друга. Усложнить задачу врагам можно (а для победы – нужно!), регулярно потчужая Ее Величество сладким, ведь если худенькую, миниатюрную девочку в начале матча способен умыкнуть любой шутяр, проделать то же самое с откоркленной до карикатурности толстухой удастся только с внушительным эскортом. В каждой команде играют до 16 человек. Все персонажи при надлежат к одному из пяти классов – воин, маг, разведчик, аттаб или рабочий. Последний не блестит на поле брани, но только он умеет добывать ресурсы, улучшать сооружения в

своем замке и строить хитроумные приспособления под стенами чужого. Классы разрешено менять на лету – достаточно подобрать нужную шапочку, и вот волшебник посреди драки становится воином и уже бежит запрыгивать в построенную рабочими катаapultу. Однопользовательская кампания (проходится за два часа) и режим арены, где персонаж до самой смерти сражается с постоянно бесконечными ордами врагов, по сути являются лишь приятным довеском наряду с трофеями и русскоязычной локализацией. Fat Princess в первую очередь – игра мультиплеерная, и боты (в местной терминологии – «воображаемые друзья») никогда не подарят столько же эмоций, сколько матч с живыми людьми. Особенно если есть гарнитура для голосового общения – это уже просто совсем другой уровень удовольствия. Ну а набор из десятка карт и пяти игровых режимов (среди которых есть даже такая экзотика, как футбол) нельзя сказать что часто, но обновляется с бесплатными контент-патчами.

Сергей Гоцман

Сказочно-мультишная  
брутальщина стала в  
последнее время модной.  
American McGee's  
Grimm, Fat Princess,  
Fairytale Fights – все на-  
кинулись на эту тему.



**Слева:** В блоге разработчиков можно найти никак не прокомментированные концепт-арты отсутствующих в игре классов персонажей. Заготовки для будущих аддонов или беспощадно вымаранные черновики?

**Классика**

**PS one Classics:**  
■ Constructor, 170 руб.

**Xbox 360 Games on Demand:**

- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, 7 Гбайт, 1600 MP
- MX vs. ATV Untamed, 3 Гбайт, 1600 MP
- Saints Row, 7 Гбайт, 1600 MP
- Brave: A Warrior's Tale, 2 Гбайт, 2400 MP
- Skate, 5 Гбайт, 1600 MP
- Kane & Lynch: Dead Men, 5 Гбайт, 2400 MP
- BioShock, 5 Гбайт, 1600 MP

**Virtual Console:**

- Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, SMD, 800 WP
- Shanghai II: Dragon's Eye, SMD, 800 WP



## › Puzzlegeddon ★★★★☆

XBLA, PSN, PC НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | Издатель: Тесмо | Разработчик: Pieces Interactive | Размер: 150 Мбайт | Зона: 16+ | Цена: 800 МР / \$9.99

Игры, подобные Puzzlegeddon, умные люди из Сарсом еще лет пятнадцать назад придумали называть говорящим именем Puzzle Fighter; в них, успешно складывая пазл, игрок получает не только приrost каких-то абстрактных очков, но и возможность поколотить противника. В Puzzlegeddon это реализовано таким образом: у каждого игрока свое поле, наполненное разноцветными квадратиками, которые можно двигать по горизонтали и по вертикали. Когда элементы одного цвета собираются в группу из пяти и более, игрок может «схлопнуть» комбо, получив таким образом немного ресурсов. А чем больше ресурсов накоплено, тем более мощные доступны способности.

Соревновательных режимов в Puzzlegeddon всего два: Deathmatch на время, в котором погибший игрок может вернуться в игру, решив особый пазл, и Battle Royale, где победителем становится последний из оставшихся в живых. Впрочем, многие игровые аспекты в этих режимах поддаются тонкой настройке, так что на однообразие жаловаться не приходится.

Любителям поломать мозг тоже постарались угодить – возможность решать головоломки без всяких

соперников предоставлена в режиме Poison Peril. Тут от игрока требуется выполнять одно за другим мини-задания, как то: составить комбо определенного цвета или же убрать ровно столько-то тайлов за раз. А чтобы жизнь медом не казалась, каждое задание необходимо выполнить не более чем за десять «схлопываний». И более того: время от времени на игрока будет сваливаться счастье в виде «токсичных» тайлов. Они чутко реагируют на близлежащие комбо и могут уменьшить положенный игроку максимум ходов. Безболезненно избавиться от вредителей дают только тогда, когда на поле их становится неприлично много.

Обязательной ложкой детя для игры стал AI ботов. Нормально состязаться с ним возможно только на легком уровне сложности, потому что уже на medium соперники вдруг сговариваются и начинают сообща мутузить игрока, не брезгая пользоваться бесконечными ресурсами. Но даже при этом Puzzlegeddon – отличный представитель своего жанра и просто веселая игра для всякого ценителя динамичных пазлов.

Алексей Косожихин



Слева: Обстановка в режиме Poison Peril с самого начала настраивает на позитивный лад!



### Цветная экономика

В сражениях игрок может пользоваться четырьмя ресурсами, из которых одна половина применяется на себя, а другая – на врага. Способности, активируемые синим ресурсом, делают оборону и атаки игрока сильнее или улучшают ситуацию на его поле, в то время как желтые мешают действиям противника. Зеленый ресурс тратится на отражение вражеских атак, а красный – на запуск собственных.

## Новости

О затее Microsoft под названием Game Room продолжают появляться новые подробности. Во-первых, те классические игры, что были уже куплены на XBLA, для виртуального зала игровых автоматов придется приобретать заново. Ну а во-вторых, все игры, которые когда-либо появляются в Game Room, будут ограничены «детским» рейтингом «Е» (10+) – никаких тебе жестоких файтингов или шутеров.



Rockstar Games объявила о том, что Episodes from Liberty City, сборник из двух дополнений для Grand Theft Auto IV, все-таки выйдет в версиях для PlayStation 3 и PC (напомним, что ранее входящие в него аддона The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony считались эксклюзивными для Xbox 360). Оба дополнения будут доступны уже 30 марта в двух вариантах: на одном диске за \$39.99 или по отдельности в PlayStation Network по \$19.99 за каждый.



Valve поделилась некоторыми цифрами, касающимися сервиса онлайнового распространения игр Steam. В прошлом году число его пользователей превысило 25 миллионов, а по сравнению с 2008 годом продажи игр выросли более чем в три раза. Впрочем, диски с играми еще нескоро уйдут на покой: Sony, например, в ближайшем будущем не собирается распространять через PlayStation Network «полноценные» PS3-игры: скорость интернет-соединения у пользователей еще не та.



Первый DLC для Dante's Inferno под названием Trials of St. Lucia выйдет 29 апреля. В дополнении игроки смогут создавать собственные уровни и делиться ими с игровым сообществом. Также в аддон войдет новый играбельный персонаж (святая Луция Сиракузская) и кооперативный режим.

# Бесконечный холст



Иван Костин

## › Saturday Morning Breakfast Cereal

## ИНФОРМАЦИЯ

Автор:  
Зак Винер (Zach Weiner)  
Онлайн:  
[www.smbc-comics.com](http://www.smbc-comics.com)  
Выходит:  
с 2002 года, ежедневно



SMBC – мультимедийный проект в полном смысле этого слова. Помимо самого комикса, существует также сайт SMBC Theater (<http://www.smbc-theater.com>), посвященный комедийным скетчам, снятых Заком и его друзьями. И комикс, и видеоролики объединены общей идеей: высмеять поведение корыстных, мелочных и глупых – в общем, обычных – людей, ставя их в различные необычные ситуации. Да, с момента создания комикс претерпел некоторые изменения – в основном связанные с заменой «просто злобных» шуток на не менее колкие, но более идеологически нагруженные остроты. Однако основная мысль непреложна: люди – довольно мерзкие существа. Поэтому, когда инопланетяне решают сжечь Землю, хомо сапиенс на радостях устраивают оргии планетарного масштаба... взглянув на это, пришельцы с отвращением убираются восвояси. А вот видеороликов это смягчение не коснулось – им удается быть одновременно цинич-

ными до безумия и смешными до умопомрачения. И теория авторов о том, как пишутся статьи в женских журналах, выглядит краяне правдоподобно... Имейте в виду, SMBC в связи с тематикой многих вопросов и манерой подачи материала настоятельно не рекомендуется показывать детям до шестнадцати – во-первых, маленькие еще, а во-вторых, не располагают достаточными для понимания некоторых шуток знаниями.

Как и многие авторы, Зак, не стесняясь, высказывает по тем или иным вопросам – например, постоянно издается над спором креационистов и эволюционистов, высмеивая абсурдность доводов обеих сторон; выдвигает гипотезы о том, что многие великие открытия совершились не вполне так, как принято считать; и, наконец, отпускает многочисленные колкости в адрес религиозных проповедников всех мастей.

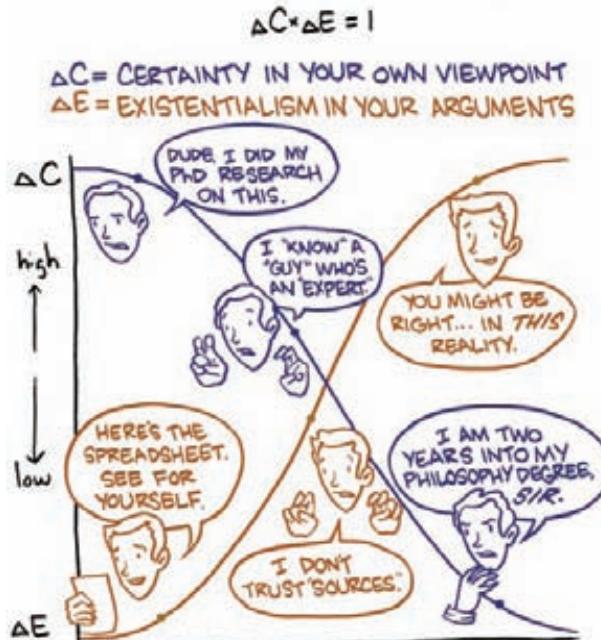
И хотя мы не можем гарантировать вам, что вы будете смеяться над каждым стрипом, на интересные и неожиданные мысли они вас, скорее всего, наведут. **СИ**



ЛЮДИ – ДОВОЛЬНО  
МЕРЗКИЕ СУЩЕСТВА.



### http://www.smbc-comics.com THE DEBATE UNCERTAINTY PRINCIPLE



# Настроение!

кино · игры · музыка

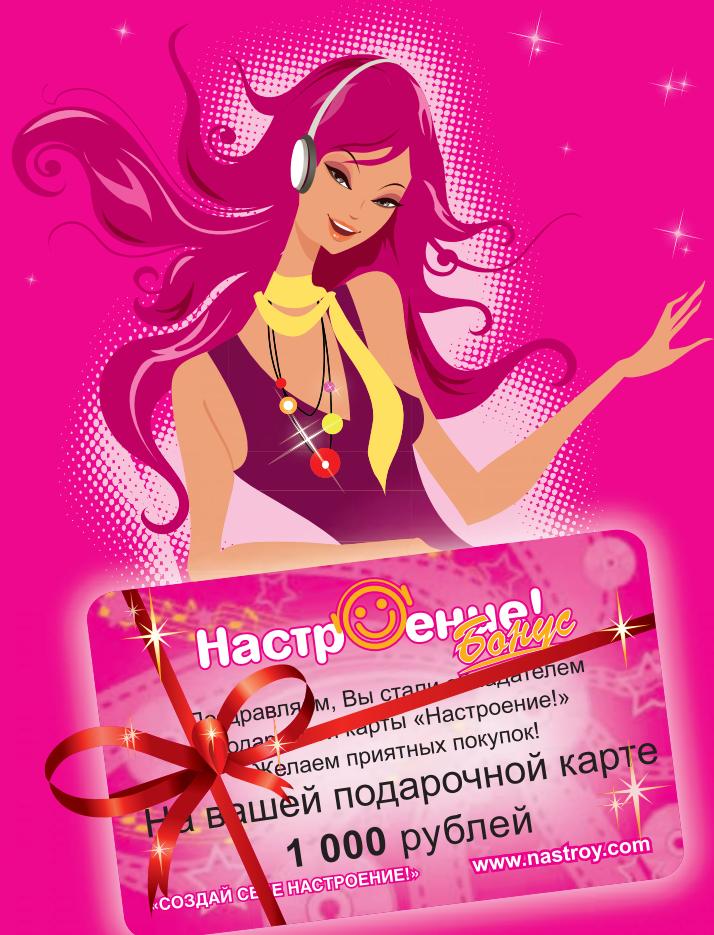
[www.nastroy.com](http://www.nastroy.com)

Без лишних слов,  
просто создай  
настроение

И она это оценит

call-центр: **8-800-5555-888**

- **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- **Арбатская.** Ул. Арбат, д. 25
- **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 1Б.
- **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80.
- **Марино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- **Октябрьское поле** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- **Петровско-Разумовская.** Коровинское шоссе д. 44
- **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.



- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- **Таганская.** Ул. Таганская д. 32
- **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус 2.
- **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.

**Моск. обл.** ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.  
**Моск. обл.** ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.  
**Моск. обл.** ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.  
**Моск. обл.** ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.  
**Моск. обл.** ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.  
**Моск. обл.** г. Коломна пл. Востания, дом 7.  
**Моск. обл.** г. Красногорск, ул. Ленина, д.37  
**Моск. обл.** ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3  
**Моск. обл.** ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.  
**Моск. обл.** ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект, д4., к. 3.  
**Моск. обл.** городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.  
**Моск. обл.** ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.

# Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ

Радик Валентинов

## Потусторонний дуплет

Российский рынок лицензионной видеопродукции сильно пострадал в ходе прошлогодних экономических потрясений, сократившись, по разным оценкам, на 40-60%. Стارаясь улучшить свое положение, издатели аниме предлагают коллекционные бокс-сеты по сниженным ценам. В новом для себя формате компания MC Entertainment выпустила сериал Devil May Cry и тематическую подборку «Вампиры».



В

згромоздив ноги на стол, охотник на демонов листает страницы киножурнала, стараясь сохранять нейтральное выражение лица. Может показаться, что статы о звездах занимают Данте куда сильнее звенищей из-под потолка визгливой тирады. «Везде, где живут мальчишки, жуткий беспорядок! Разве кому-то захочется приходить в такой свинарник? Поэтому так мало клиентов!» — златокудрая девчонка цепляет на леску тряпичную куклу, с высоты стремянки наряжая Данте испепеляющим взглядом. Штаб-квартира детективного агентства «Devil May Cry» увешана гирляндами, плюшевыми зайчиками и картинками с котиками. Мебель скрыта под слоем мягких игрушек, на окнах — желтые с розовым занавески в легкомысленный цветочек, барабанная установка Данте облагорожена лентами, бантиками и розами.

Если сценаристы студии Madhouse планировали сыграть на нервах поклонников DMC, расчет оправдался — столько возмущенных отзывов, сколько собрала на форумах эта сцена из второй серии аниме, не получала в свое время, наверное, даже вторая часть игры. При этом оправдать ненависть, с которой фаны напустились на капризную малолетку Пэтти Лоузл, сложновато. Разумеется, девочка сваливается на шею Данте не для того, чтобы злить зрителя. Приглядывая за Пэтти, переругиваясь с ней и теряя девчачьи выходки, охотник на демонов проявляет свою человечность — это ведь главное, что отличает Данте от его противников. А плюшевые игрушки в офисе долго не провисят.

Экранизацией игр сериала не назовешь: аниме придерживается «расширенной вселенной» DMC, за основу взяты выходившие в Японии иллюстрированные повести и манга. Сквозной сюжет объединяет лишь первую и две заключительных серий, остальные девять — не связанные между собой дела, за которые Данте берется в попытках вытащить контуру из долгов и заработать на пиццу и клубничное мороженое для себя и Пэтти. Почти в каждой истории принимают участие боевые подруги героя, Триш и Леди, а также Моррисон — поверенный Данте, обеспечивающий его заказами.

Ключевое отличие аниме-версии DMC от видеоигр касается сцен действия: постановщики в целом скрупулезно дозируют экшн. Дина-



мичных эпизодов меньше, чем хотелось бы, зато все они выполнены с предельно высоким для телесерий качеством, в блестящей «ручной» анимации, сразу выдающей почерк мастеров. *Devil May Cry* – и это важный момент – снят ветеранами *Madhouse*, формировавшими облик фильмов студии на протяжении 1980-х и 1990-х годов. Заслуга дизайнера персонажей Хисаси Абэ (он постоянно работает с автором «Манускрипта ниндзя» Ёсиаки Кавадзирой) и ведущего художника Кацуси Аоки как раз в том, что сериал стилистически резко отличается от большей части сегодняшней японской анимации, тяготеет к брутальной эстетике прошлых десятилетий. *DMC*, несмотря на современный цифровой монтаж и CG-эффекты, визуально ближе к классическим аниме-эпизодам эпохи VHS, вроде *Cyber City Oedo 808*, *Running Man* или какого-нибудь *Wicked City*. Визуальная перекличка нынешних приключений Данте с этими памятниками аниматорской самоотверженности станет приятным сюрпризом для многих зрителей, успевших на своем веку застать «дописки» к пиратским видеокассетам.

Можно ли назвать сериал чем-то важным, эпохальным? Нет, за исключением хлесткого рисунка, неожиданного ретро-флера и отсутствия провалов в анимации, похвастать ему нечем: сюжеты угадываются на пять ходов вперед. Данте долго не может встретить достойного противника — а за неуязвимого главного героя сложно переживать, даже когда он опекает маленькую девочку. Автоматам удается сочинить подходящего врага примерно за 40 минут до финала, однако проходных серий это не отменяет.

Три тома российского DVD-издания доступны как по отдельности, так и комплектом в тонком картонном боксе. Цена бокса составляет около 600 рублей – это примерно в три раза меньше докризисных цен на коллекционные релизы *MC Entertainment*. Помимо японского озвучения, на дисках присутствует синхронный русский перевод и субтитры (обычная практика для данного издателя) и скромная подборка дополнительных материалов: трейлеры, заставки без титров, японские рекламные ролики четвертой части игры.

Закрыв демоническую тему выпуском *Devil May Cry*, компания предлагает и другой бокс —

вампирический, куда вошла представительная подборка аниме разных лет. На пяти DVD разместился редкий телевизионный спецвыпуск «*Дракула*» (1980 г.), полнометражные фильмы «*Д: охотник на вампиров*» (1985 г.), «*Д: жажда крови*» (2000 г.) и мини-сериал «*Ночные воины*» (1997 г.) – переложение *Darkstalkers*, одна из удачных попыток оформить в виде аниме игру-файтинг. Сложно сказать, что в этом сборнике интереснее: пародия аркадного развлечения или лошадиная картина самого начала нулевых, вырастающая из уточненной живописи Ёситаки Амано; или всё-таки древняя, халтурная и оттого критически безумная экранизация американских комиксов, включающая сцену, где Дракула потерянно жует бургер за витриной нью-йоркского кафе.

В любом случае, подборка позволяет составить впечатление о том, как эволюционировала вампирская тематика в японской анимации последних тридцати лет, – то есть бокс-сет обладает не просто развлекательной, но и некоторой образовательной ценностью. На очереди следующая тема: издатель уже готовит сборник по истории научной фантастики в аниме. **СИ**



О «Дракуле» (*Yami no Teiou: Kyuuuketsuki Dracula*) режиссера Минору Окадзаки есть смысл рассказать чуть подробнее. Это невесть как возникшая экранизация комикс-сериала *The Tomb of Dracula* (1972–1979) студии *Marvel*, знаменитого тем, что на его страницах впервые появился охотник на вампиров Блэйд. Попытавшись вогнать содержание семидесяти номеров комикса в полтора часа фильма, японцы получили едва ли не самое дикое и бессвязное аниме 1980-х, где у Люцифера из-под носа уводят жертвенную девственницу, Господь воскрешает сына Дракулы в виде супергероя, а румынские дети носят прически афро. Ценители треша, не пропустите.

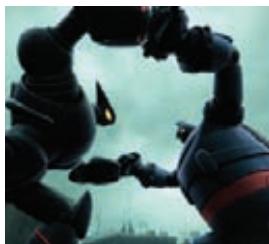


# Новости

Сборы фильма *Suzumiya Haruhi no Shoushitsu* за премьерный уик-энд составили более 89 млн иен (около 30 млн рублей). Несмотря на то что «Исчезновение Харухи Судзумии» на старте показывали всего 24 кинотеатра, по итогам выходных лента забралась сразу на седьмое место японского бокс-офиса.



Режиссер киношных «Призраков в доспехах» Мамору Осии адаптирует в полнометражный фильм (некрасно, анимационный или игровой) классическую мангу про гигантского робота Тэцудзина. В прошлом году маэстро уже представил *Tetsujin 28-go* в виде театральной постановки с декорацией робота весом в полтонны.



Двухминутный мультик *Fumiko* по *Kokuhaku* («Признание Фумико») 21-летнего студента Хироясу Исида получил приз как лучший анимационный фильм на конкурсе YouTube Video Awards Japan. Обязательно посмотрите его в Сети, не пожалеете!



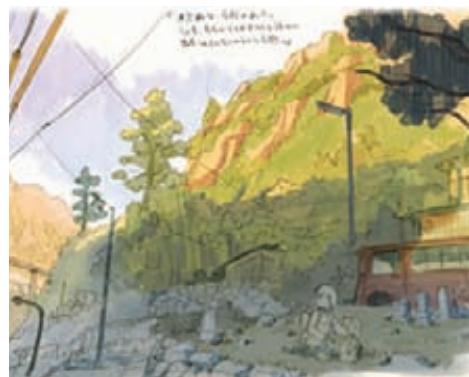
## «Ариэтта» – летом

Официально объявлена дата выхода на японские кинозоры следующего полнометражного фильма студии Ghibli: премьера картины «Добывайка Ариэтта» (*Karigurashi no Arrietty*) состоится 17 июля. Сценарий вольной экранизации цикла повестей «Добывайки» британской писательницы Мэри Нортон написал Хаяо Миядзаки, а режиссирует полуторачасовую картину дебютант, 36-летний Хиромаса Ёнэбаяси. Историю добывает – маленькою народца, живущего бок о бок с «человеками», но всячески избегающего прямого с ними контакта – решено перенести из книжной Англии 1950-х на территорию нынешней Японии, в токийский пригород Коганэ, где, кстати, расположены главные здания Ghibli. Главной героиней остается юная добывайка по имени Ариэтта, чья дружба с мальчиком заставляет его родителей объявить войну «ряженым крысам». Интересно, что Миядзаки подготовил сценарий, не перечитывая повести. По словам продюсера Тосио Судзуки, «Мия-сан уже лет сорок не прилагалась к книгам Нортон».



## Новый фильм Синкай

Наш любимец Макото Синкай, автор изумительных аниме «Голос далекой звезды» и «За облаками», объявил о начале работ над своей следующей картиной. Не имеющий пока названия фильм был анонсирован на пресс-конференции перед концертом австралийского оркестра Eminence (Синкай большой поклонник этого коллектива). Режиссер уточнил, что новая лента станет, во-первых, продолжением всех его существующих творений, а во-вторых, «полны приключений и любви». Известно, что речь пойдет о девочке, отправившейся в путешествие, чтобы проститься с неким близким для нее человеком. Специально под этот проект собралась почти та же съемочная группа, которая несколько лет назад подарила нам «5 сантиметров в секунду».



Программист Кристофер Хэндли из Айовы (США) приговорен к шестимесячному тюремному заключению за приобретение «изображений детей, подвергающихся сексуальному насилию», а проще говоря — хентайной манги с педофильским уклоном. В поле зрения американского правосудия Хэндли попал в 2006 году, года сотрудники почтовой службы обнаружили семь томов непристойной манги в посылке, направленной на его имя японским интернет-магазином. В ходе дознания выяснилось, что Хэндли занимался коллекционированием порнографической манги «в течение последних 17-ти лет». После отбытия заключения он будет обязан в течение пяти лет наблюдать у психолога.

# Мини-обзоры

河童のクウと夏休み

## ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Волшебное лето  
Режиссер:  
Кэйити Хара  
Год премьеры:  
2007  
Регион:  
Россия  
Наша оценка:  
можно смотреть



## › Волшебное лето

Каппа – водяной из японского фольклора, выглядящий как помесь лягушки и черепахи. Когда-то давно отец Куу, маленького каппы, погиб от меча самурая, а сам Куу попал в заточение. Много лет спустя водяного находит и оживляет Коити – мальчишка, живущий в современном Токио. Его семья «усыновляет» Куу, но каппе приходится тяжело среди людей, и он не теряет надежды найти хоть кого-то из своих сородичей... Сентиментальная драма для семейного просмотра, удостоенная Гран-при на кинофестивале газеты «Майнити симбун» в 2007 году. Трогательный, поучительный, очень длинный (142 минуты) фильм, не лишенный сходства с работами Studio Ghibli. Правда, в нем есть несколько коротких жестоких сцен, от которых лучше всё-таки оградить совсем маленьких зрителей.

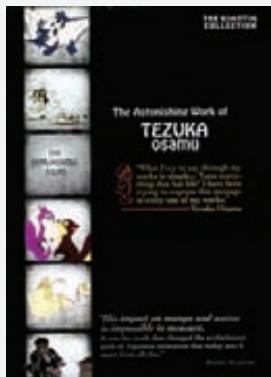


**Верху:** Помывка водяного в городских условиях.

手塚治虫

## ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
The Astonishing Work of Tezuka Osamu  
Режиссер:  
Осаму Тэдзука  
Год премьеры:  
1962-1988  
Регион:  
США  
Наша оценка:  
рекомендуем



## › The Astonishing Work of Tezuka Osamu

Американский дистрибутор «другого кино» Kimstim предлагает коллекцию избранных короткометражных работ величайшего японского аниматора Осаму Тэдзуки (1928-1989). На DVD размещены тринадцать фильмов, среди которых легендарная «История одной улицы» (Tales of the Street Corner, 1962), снятый по технологии ротоскопирования экспериментальный «Прыжок» (Jumping, 1984) и «Легенда леса» (Legend of the Forest, 1987), положенная на музыку Петра Чайковского. Хотя большинство этих фильмов сегодня без особых сложностей удастся посмотреть на всевозможных онлайновых видеосервисах, дисковое издание отличается лучшим качеством картинки и включает двадцатиминутное интервью с автором, записанное в 1986 году. Содержимое диска снабжено субтитрами на английском языке.



**Верху:** Ковбой из «Прерванного кино» (Broken Down Film, 1985) даже не может поцеловать свою избранницу: мешает полоса на кинопленке.

の双子(ジェミニ)

## ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Darker Than Black: Ryuusei no Gemini vol. 1  
Режиссер:  
Тэнсай Окамура  
Год премьеры:  
2009  
Регион:  
Япония  
Наша оценка:  
нужно смотреть



## › Darker Than Black: Ryuusei no Gemini vol. 1

В Японии начали выходить DVD и Blu-ray «самого русского» аниме-сериала последнего времени. Первый том цикла «Темнее черного: близнецы и падающая звезда» содержит две из трех серий, действие которых происходит во Владивостоке спустя два года после событий предыдущего сезона. Кроме удивительно достоверно переданных отечественных реалий (аниматоры специально летали в Россию за вдохновением и справочными фотоматериалами), тут появляется новая главная героиня Сю Павличенко с ее говорящей белкой, «контракторы» хлещут водку из горла, ФСБ ведет свою игру, а красавец Хэй предстает в образе бомжа. DVD-релиз вполне обычный, а вот ограниченное издание на Blu-ray упаковано в стильный черный футляр и снабжено буклетом с рассказом о столице Приморья (увы, всё только по-японски).



**Верху:** Сотрудников милиции на железнодорожном вокзале Хэй играющи выводят из строя.

# Манга

## Приют влюбленного психопата

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Приют влюбленного психопата  
Создатель:  
Сузухиро Маруо  
Первая публикация:  
1997 год  
Журнал:  
данных нет  
Наша оценка:  
не для всех

Екатеринбургское издательство «Фабрика комиксов» продолжает знакомить российскую аудиторию с творчеством Сузухиро Маруо, мастера жанра «эротического грофеска», целого направления манги для взрослых (про Маруо еще говорят, что он наследует традициям «мудзан-э», похабно-садистской разновидности традиционных японских гравюр «укиё-э»). «Приют...» более фрагментарен, чем другая вышедшая на русском языке книга автора, «Шоу уродов господина Араси». Сборник состоит из



月的愛人 LUNATIC LOVER'S

шести рисованных новелл, печатавшихся «в разных садомазохистских журналах», полных детальных изображений довольно-таки жутких извращений и уродств. Двести страниц этого кошмара настолько же омерзительны, насколько и талантливы — а в высочайшем мастерстве Маруо-художника и Маруо-рассказчика сомневаться не приходится. Весь фокус его комиксов в том, что читать их попросту больно, но удержаться от чтения невозможно. В принципе, такое поведение и называется мазохизмом.

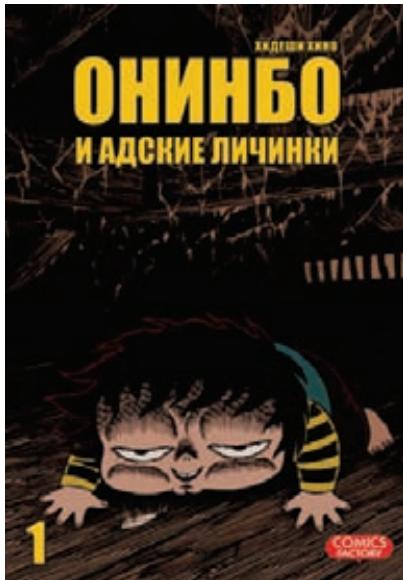
## Онинбо и адские личинки

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Онинбо и адские личинки  
Создатель:  
Хидэси Хино  
Первая публикация:  
данных нет  
Журнал:  
данных нет  
Наша оценка:  
не для всех

Иной образчик комиксного макабра — творение Хидэси Хино, щекочущего своими байками нервы азиатских обывателей еще с начала 1970-х. Представьте себе зловещую версию Эдуарда Успенского, по какой-то причине зацикленного на рассказах про красную руку с черной пропыней, год за годом рисующего мангу в стиле «долго колеса кости мололи / эх, не бывать ребятне в комсомоле» — это и будет господин Хино. (Между прочим, нашумевший фильм ужасов «Подопытный кролик 2. Цветок из плоти и крови» — тоже его рук дело.) А демоненок

Онинбо — своеобразный санитар леса: он избавляет население от назойливых фобий и галлюцинаций, пожирая живущих в душах людей личинок и спасая человеческий род от козней дьяволенка Мамусинбо. Выглядит вся эта густо зализтая черной кровью метафора психоанализа примерно как кадры из старых американских мультфильмов, где японцы, в соответствии с пропагандой, изображались косоглазыми зубастыми карликами. Зрелище, надо признать, впечатляющее — особенно когда не на пустой желудок.



地獄虫を食う! 鬼んぼ

# Игры

## Nicola Kanshuu: Model \* Oshare Audition

nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Nicola Kanshuu: Model \* Oshare Audition  
Платформа: Nintendo DS  
Авторы: Alchemist  
Релиз: 1 апреля 2010 года

Разбавим потустороннюю тему ударной дозой кавая: скоро японки смогут запустить на своих розовых DS самый настоящий симулятор «кухни» глянцевого журнала – по крайней мере, той ее части, что касается фотосессий. Проект, созданный под патронатом популярного ежемесячника Nicola (его аудитория – девочки в возрасте 10–15 лет), позволяет взять на себя часть функций редактора модельного отдела: проводить кастинг и организовывать фотосессии, стараясь при этом уложиться в отведененный бюджет. Облик подопечных настраивается по десяткам параметров, каждый месяц во внутреннем гигантском магазине будут появляться новые модные коллекции, а результатами съемок предлагается делиться в специальной веб-галерее с рейтингом моделей. Надеемся, что в игру включат режим верстки журнальных обложек в специфическом азиатском жанре «лопни глаз».



## Тем временем в Интернете

### Миядзаки и Студия Ghibli

### ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта: Миядзаки и Студия Ghibli  
Адрес: [http://community.livejournal.com/miyazaki\\_ru](http://community.livejournal.com/miyazaki_ru)  
Язык: русский

Одно из редких анимешных сообществ «Живого Журнала», при беглом взгляде на которое не испытываешь желания захлопнуть вкладку браузера и спасаться бегством. Близкое знакомство с этим коллективным блогом подтверждает: доминирующая в «пользовательском» Рунете атмосфера оголтелого дурдома тут практически не ощущается. Подписчики обсуждают ленты именитой аниме-студии и биографии режиссеров, делятся информацией и сканами, поддерживают проект перевода на русский языка книги Х. Миядзаки «Отправная точка».



# FAQ

### Есть ли онлайн-магазин, где продают косплейную одежду на заказ?

Большинство костюмов из аниме и видеоигр, продающихся на eBay ([www.ebay.com](http://www.ebay.com)), доступны в нескольких размерах. За дополнительную плату можно договориться с продавцом (чаще всего это представители крохотных китайских ателье) о подгонке костюма под мерки покупателя.

### Появится ли второй сезон Air Gear, третий сезон Rosario to Vampire и второй сезон Sekirei?

Выход сиквелов Air Gear и Sekirei в ближайшее время маловероятен. Учитывая плачевное состояние студии Gonzo, третий сезон Rosario to Vampire если и будет снят (а никаких анонсов на этот счет пока не было), то другим коллективом.

### Есть вопросы? Присылайте на [banzai-faq@gameland.ru](mailto:banzai-faq@gameland.ru)

БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

## Толковый словарь

- Аниме** – японская анимация.
- Манга** – японские комиксы.
- ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- ОВА-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- Мангака** – художник, который рисует мангу.
- Гайдзин** – иностранец по-японски.



ТЕКСТ ?

Эдуард Шипдяпин

ДИСК  
ВИДЕОСЕРВИС,  
BD50ВИДЕО:  
1.85:1 (16:9, 1080p)ЗВУК:  
DD 5.1 русский (дубл.,  
640 Кбс), DTS-HD MA 5.1  
английский, DTS-HD MA  
5.1 португальский, DD  
5.1 испанский, DD 5.1  
украинскийСУБТИТРЫ:  
англ/другие  
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:  
950 рублей

# ДОМАШНЕЕ ВИДЕО



## › РАЙОН № 9 Креветки, гоу хоум!

ФИЛЬМ  
DISTRICT 9  
2009, 112 МИНУТ

РЕЖИССЕР:

Нил Бломкамп

В РОЛЯХ:

Шарлот Коупли, Уильям Аллен Янг, Натали Болт, Сильвэйн Страйк

БОНУСЫ

Аудиокомментарий  
Интерактивная карта  
Рассказы о съемках  
(35, 10, 12, 14, 11 минут)  
Удаленные сцены  
(24 минуты)  
Функция MovieIQ  
Анонсы

**Н**ад Йоханнесбургом зависает гигантский космолет с другой планеты. Войска сажают не способных вернуться домой ракообразных пришельцев и расселяют их в барачном районе на окраине. Через какое-то время коренным жителям становится тесно, и они начинают жаловаться на неадекватное поведение живущих в нищете чужаков. Тогда власти назначают Викуса Ван Де Мерве (Коупли) ведущим проекта по перевозке гуманоидов в изолированные зоны. Викус с энтузиазмом берется за дело, но вскоре на собственной шкуре испытывает весь ужас положения несчастных монстров.

Западные критики как один поспешили записать картину в антирасистские манифести, ведь этническая нетерпимость лежит на поверхности и бросается в глаза в первую очередь. Вместе с тем эта уникальная попытка отойти от догм кинофантастики, помимо всего прочего, реализует одну простую и давно заслуживающую смелого воплощения мысль. Она развенчивает ореол исключительности человечества, одним щелчком сбивая с него корону царька всего сущего, второго после Бога. Между хомо сапиенс и каким-нибудь моллюском никакая не бездна, а тончайшая грань, нарушить которую проще простого. Стоит только обрести власть над другими и начать отстаивать место под солнцем за чужой счет. Для доказательства этой нехитрой теории значительные средства Бломкампу не понадобились. За разумные тридцать миллионов он снял почти мокьюментари с идеально интегрированной в жиз-

вой видеоряд компьютерной графикой. Всякое отсутствие глянца и дизайнерских декораций, свойственных многим научно-фантастическим лентам, пришлося зрителю по вкусу. Ведь вместо традиционной позиции стороннего наблюдателя ему предлагается полная вовлеченность в экранный конфликт, которая, если умеючи, достигается без всякого 3D.

## ДИСК

В большинстве случаев трансфер уверенно справляется с материалом – четкость хорошая, цвета реалистичные, цифровых ар-

тефактов минимум. Но в некоторых планах картинка ощутимо замыливается и теряет в детализации – оцените, например, первый план главы 4. Русский DD 5.1-трек, конечно, неплох, но только до тех пор, пока вы не переключитесь на английскую дорожку в DTS-HD MA. Вот где ураганная мощь, филигранная детализация и абсолютно прозрачная панорама! К сожалению, русских субтитров к фильму не положили, так что придется смотреть кино на языке оригинала. Меню выполнено в двух видах оформления (одно для людей, другое для пришельцев), на бонусы не пожадничали, но пожадничали на перевод.

Другие  
обзоры  
вы найдете  
в журнале  
«Total DVD»

## УРАГАННАЯ МОЩЬ И ФИЛИГРАННАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ!



## ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ 8

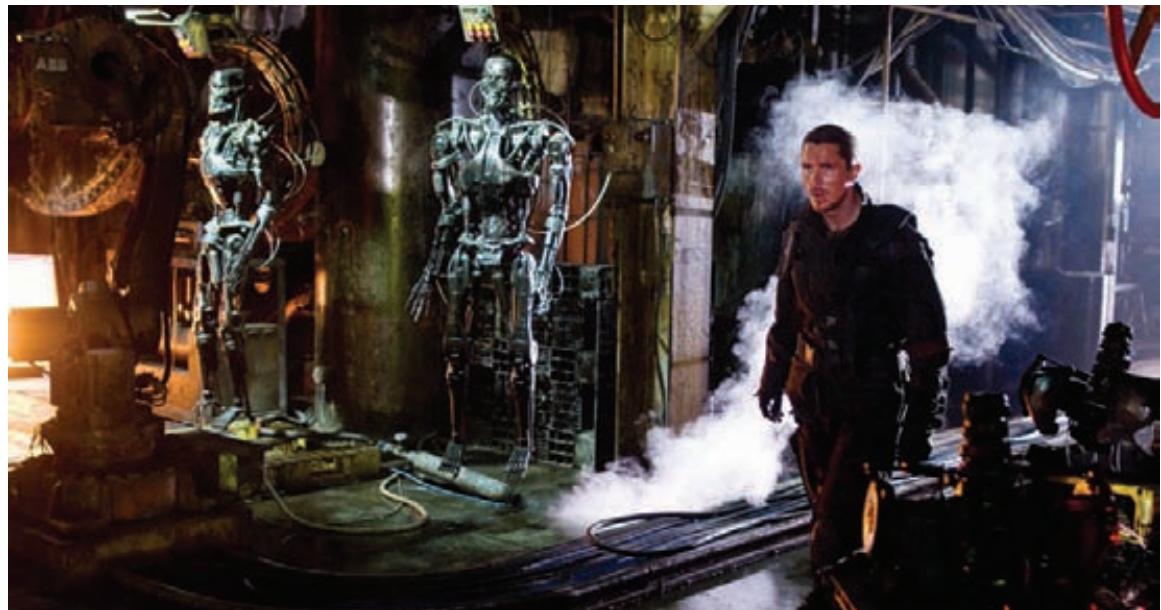
ВИДЕО 8

ЗВУК 9

БОНУСЫ 6

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 8

Отсутствие русских субтитров к фильму и перевода дополнений существенно снижает ценность этого издания



Борис Иванов

ДИСК  
ВИДЕОСЕРВИС,  
BD50ВИДЕО:  
2,35:1 (16:9, 1080p)ЗВУК:  
DD 5.1 русский (дубл.,  
640 кбс), DTS HD-  
MA 5.1 английский,  
DD 5.1 украинский,  
DD 5.1 чешский, DD  
5.1 венгерский, DD  
5.1 турецкий, DD 5.1  
польскийСУБТИТРЫ:  
рус/днгн/другие  
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:  
950 рублей

# › ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

Как закалялся Мессия

**ФИЛЬМ**  
TERMINATOR  
SALVATION  
2009, 115/118  
МИНУТ

**РЕЖИССЕР:**  
Макдки  
**В РОЛЯХ:**  
Сэм Уортингтон,  
Кристиан Бейл, Антон  
Ельчин, Мун Бладгуд

**БОНУСЫ**

Видеокомментарий  
режиссера  
Рассказ о картине (19  
минут)  
Рассказ о съемках  
отдельных сцен (30 минут)  
Рассказ о мото-  
терминаторе (9 минут)  
Бонусы для BD Live  
Трейлеры

**C**

начала войны между людьми и компьютерной сетью Скайнет прошло несколько лет. Джон Коннор (Бейл) еще не возглавляет Сопротивление, но уже пользуется авторитетом. Тем временем из одной из разрушенных баз Скайнет выбирается Маркус Райт (Уортингтон). В 2003-м его казнили за убийство, и его тело было передано ученым для экспериментов. Что было дальше? Маркус знает лишь одно – теперь он жив-здоров.

От четвертого «Терминатора» ждали, что он не только поднимет спецэффектную планку сериала, но и выведет конфликт людей и машин на новый уровень. С первым Макдки справился. Со вторым – нет. Заменив одного робота-убийцу на легионы безликих машин, он снизил сюжетное напряжение. В жанровом кино зло должно быть персонифицировано. Так проще его ненавидеть, и так проще сопереживать героям, сражающимся со злом. Особенно если это персонажи из будущего и у зрителей с ними нет почти ничего общего. К сожалению, Макдки этого не понял. И его фильм «допыгивает» до драматизма третьей части (про первую и вторую я даже не говорю) лишь в финале, когда в кадре появляется наш старый знакомый Т-800. И это лишь одна из множества проблем, от которых страдает «Спаситель». Бессспорно хорош лишь экшен. Да еще Сэм Уортингтон, которому режиссер позволил переиграть Бейла и стать главным героем фильма. Хотя

мы все надеялись на картину о Конноре, а не о каком-то Маркусе Райте.

**ДИСК**

От трансферов свежих блокбастеров ждешь абсолютного совершенства, и «Спаситель» не обманывает ожиданий. К сожалению, не во всех эпизодах. Иногда на картинку все же просачиваются фоновые «хуки» и «зерно». Что касается звука и субтитров, то с ними

ситуация странная. На диске записаны две версии картины – кинотеатральная и расширенная. Разница между ними – всего три минуты. Кинотеатральная версия снабжена русским звуком, расширенная – русскими субтитрами. Выбирайте по вкусу. Я рекомендую расширенную версию, поскольку английский звук мощнее русского. Хотя в своих классах они оба отличники. В подборке бонусов выделяется видеокомментарий, использующий все возможности Blu-Ray. Все дополнения переведены субтитрами. **СИ**

**НА ДИСКЕ ЗАПИСАНЫ СРАЗУ ДВЕ ВЕРСИИ КАРТИНЫ.**

**ВЕРДИКТ**ФИЛЬМ **6**ВИДЕО **8**ЗВУК **8**БОНОУСЫ **7**ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Замечательное, почти коллекционное издание во многом разочаровавшего сиквела легендарного цикла

# Железные новости

## Современная компьютерная техника



### Ковер-самолет от Razer

Razer Vespula – для максимальной точности

Покупка достойной мыши – это лишь полдела, не менее важно подобрать к ней достойный коврик, который облегчит работу оптического/лазерного сенсора манипулятора. И тут на помощь придет Razer со своим чудо-ковром Vespula.

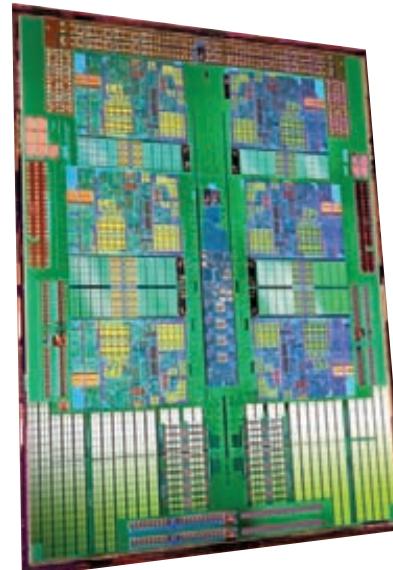
Коврик размером 300x240 мм и толщиной всего 4 мм станет отличным дополнением для виртуального киллера. Кроме внушительного размера стоит отметить наличие подставки для руки, сделанной из гелия. Главная же фишка кроется в двухстороннем покрытии, одна сторона которого обеспечивает высокую точность – что пригодится не только в играх, но и в серьезных приложениях, а вторая сторона позволяет достичь максимальной скорости перемещения курсора по экрану. Стоит это оружие победы порядка \$35.

### Ядерные новости

Intel и AMD наращивают гонку вооружений

Про 6-ядерные процессоры Intel не слышал только ленивый, но мы озвучим те данные, которые известны нам. Ожидается появление сверхпроизводительного и не менее дорогого Core i7-980X Extreme Edition, который будет производиться по 32-нанометровому техпроцессу. Трудиться это чудо техники будет на частоте 3.33 ГГц, заявлена поддержка Hyper-Threading и Turbo Boost, в качестве основы подойдет материнская плата на базе Intel X58. Поскольку данный камушек относится к серии Extreme Edition, стоить будет он не менее \$1000, а первая доступная 6-ядерная модель – Core i7-970 (3.2 ГГц) – должна появиться лишь к 3-му кварталу этого года. Долго ждать придется, однако.

Ответ от AMD следующий: в первой половине 2010 года ожидается анонс платформы Fusion. Главная особенность ее заключается в интеграции ядер центрального процессора с графическим на одной подложке. Напомним, что процессоры от Intel на базе Clarkdale используют под единой крышей раздельно ЦП и графику. AMD Llano исповедует другой подход, который потенциально позволит получить лучшую производительность в графике. Особое внимание стоит обратить на 32-нанометровый техпроцесс. Также известно, что в новые процессоры будет встроен DDR3-контроллер, а графическое ядро будет совместимо с API DirectX 11. Звучит неплохо...



### ...теперь и Samsung

вступила в клуб 2 Тбайт

С некоторым запозданием компания Samsung решила вступить в клуб производителей винчестеров, покоривших отметку 2 Тбайт. Речь идет о модели EcoGreen F3EG. В основе лежат «блины» объемом 500 Гбайт каждый, общее их число, как несложно догадаться, составляет 4 штуки. F3EG использует технологию EcoTriangle, которая обеспечивает небольшое потребление энергии и низкий уровень шума, собрана же новинка из экологичных материалов. Данный винчестер полностью соответствует требованиям PCBA и RoHS.

За низкий уровень шума во время работы отвечают технологии SilentSeek и NoiseGuard. По заявлению производителя, потребление энергии жесткого диска снижено по сравнению с конкурентами на 40% в режиме простоя и 10% – в режиме чтения/записи.

F3EG совместим с интерфейсом SATA 2.0 и поддерживает функцию Native Command Queuing. Модель на 2 Тбайт снабжена кэшем объемом 32 Мбайт. Ожидаемая стоимость составляет \$180.

## Acer попала... в 3D

Мониторы Acer обзавелись поддержкой NVIDIA 3D Vision

Возможно, не все слышали, что производители компьютерного и бытового железа, а также киностудии объявили 2010 год годом 3D. Все мы успели посмотреть «Аватар 3D», и если вы думаете, что на этом все закончится, то сильно ошибаетесь. Нужно оно нам или нет, никто не спрашивал, ведь для компаний выпуск фильмов и железа для совместимости с 3D это лишний повод сократить деньги с пользователей. В такой ситуации производителям железа грех не воспользоваться ситуацией, вот и Acer туда же...

Про новые ЖК-телевизоры Sony BRAVIA и диски формата Blu-ray 3D вы еще начитесь по самые помидоры, так ведь и мир компьютерных игр не отстает. Технология NVIDIA 3D Vision предназначена подарить нам новые ощущения от давно знакомых игр, а также от новинок. Для того чтобы насладиться 3D-эффектами, придется приобрести не только очки от самой NVIDIA за не слишком скромную сумму, но и попрощаться со старым монитором, ведь для работы 3D Vision требуется экран с поддержкой развертки 120 Гц, не меньше.

Acer GD235HZ как раз полностью соответствует этим требованиям. Диагональ экрана составляет 23.6 дюйма, разрешение 1920x1080 пикселей, ну а время отклика (G-t-G) – всего 2 мс. Разочаруем того, кто думает, что перед ним элитная IPS-матрица, – это всего лишь TN+Film со всеми вытекающими. К счастью, стоимость монитора всего \$400.



## Когда и целого мира мало

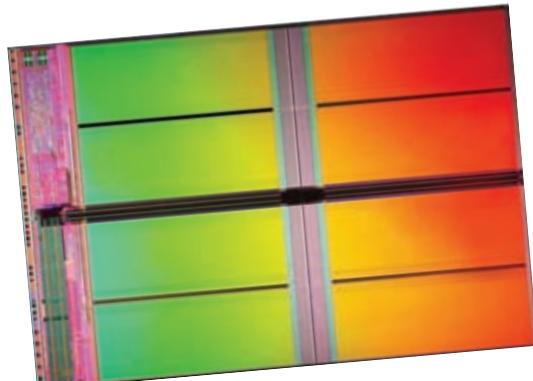
Новый полноформатный кейс от Lian Li

Надоели всякие Mini и Middle Tower'ы? Правильно, в топку их! Не только вы, но и ваше железо достойно почувствовать простор и комфорт, иначе как вы втиснете в корпус парочку Radeon HD 5970, Core'ку Extreme версии и все такое? Как всегда, мы поможем с выбором. Lian Li представил совсем недавно засчетную модель корпуса – PC-A77F. Истинный Full Tower с полным боекомплектом. Совместим с платами формата E-ATX, ATX и даже, страшно сказать, Micro ATX. Под 3.5-дюймовые жесткие диски выделены три корзины, готовые вместить суммарно аж 9 винчестеров. Для плат расширения отведено 8 разъемов, а сверху доступны аж четыре разъема USB 3.0 (осталось найти материнскую плату, готовую поделиться ими), eSATA и обыденные аудиоразъемы. Сам корпус готов вместить любые видеокарты длинной до 365 мм. Под внешние 5.25-дюймовые устройства отведены 3 отсека. Система охлаждения включает парочку 140-мм вентиляторов со скоростью 1000 об/мин, один 120-мм на задней панели (1500 об/мин) и три 120-мм с синей подсветкой на передней панели, сразу за дверцей. Для блока питания предусмотрено место внизу, любители СВО не будут обижены, соответствующие отверстия есть в наличии.

## SSD: быстрее и дешевле!

Intel и Micron трудятся на наше благо

Несмотря на свою молодость, технология SSD будоражит мозг любого пользователя компьютеров. Среди подобных накопителей есть как удачные модели, так и не очень. Как говорится в пословице, скопай платят дважды. К SSD она в полной мере относится. Intel и Micron, как законодатели моды в SSD-области, объединили свои силы, чтобы сделать технологию более доступной. Совместное предприятие IM Flash Technologies намерено начать производство NAND-памяти по 25-нанометровой технологии уже во втором квартале этого года. Сей факт позволит увеличить емкость каждого чипа до 8 Гб, что, в свою очередь, должно существенно увеличить емкость SSD-винчестеров, ускорить их, а также сделать куда более доступными. Если SSD продолжит развиваться подобными темпами, глядишь, уже совсем скоро мы увидим такие винчестеры в каждом компьютере если не в качестве основного носителя информации, то хотя бы в роли производительного системного диска как минимум.



## Microsoft ударила в детство

Представляем дебютанта – SideWinder X4

Microsoft весьма успешно действует на рынке железа, их клавиатуры и мышки снискали немало позитивных отзывов, и не напрасно. Одно время компания даже сотрудничала с Razer в области создания клавиатур и мышей, а с недавних пор благополучно отправилась в самостоятельное плавание. Последним тому подтверждением стала клавиатура SideWinder X4, ориентированная на геймеров. SideWinder X4 поддерживает нажатие до 26 клавиш одновременно, что весьма кстати для любителей игр, которым приходится выделять всевозможные на клавиатуре. Залогом такого успеха стала возможность регистрации каждого нажатия клавиши отдельно. В остальном это классическая QWERTY-клавиатура с набором дополнительных макро-клавиш сбоку. Сами макросы можно назначать с помощью фирменного софта в индивидуальном порядке для каждого приложения или игры. Сила красной подсветки регулируется как душе угодно, а выложить за SideWinder X4 придется, ни много ни мало, \$60.



Евгений Попов

# Игры форматов

## Тестирование игровых ноутбуков

Какие-то лет пять назад никто и подумать не мог, что на ноутбуках можно будет играть в современные игры. Однако эта эпоха проходит под знаменем мобильных технологий – в лэптопы даже устанавливают парные дискретные адаптеры, и специализированные решения ни в чем не уступают настольным компьютерам. Конечно, за игровой ноутбук придется выложить неплохую сумму денег, но не стоит забывать, что геймерский ноут – полноценная машина с дисплеем, клавиатурой и прочими прелестями, которые будут полезны любителям интерактивных развлечений. К таким системам предъявляются высочайшие требования, и это, без сомнения, самые топовые устройства. Мы же хотим представить несколько самых заметных игровых ноутбуков и оценить, как интенсивно развивается индустрия компактных компьютеров в данном направлении.

### ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Acer Aspire 5940G-724G50Wi  
Alienware m17x  
ASUS G60Vx  
ASUS G72Gx  
HP Pavilion dv7-2120er  
HP Pavilion dv6-2090er  
Samsung R720  
Samsung R522  
Toshiba Qosmio X300

### Методика тестирования

Для тестирования ноутбуков, представленных в обзоре, мы применяли достаточно обширную методику, которая должна была всеобъемлюще показать возможности устройств. Здесь должны быть не только игровые тесты и синтетические бенчмарки. В частности, мы производили измерение температурных параметров после часа высокой нагрузки, а также времени автоном-

ной работы не только в режиме Reader Test (или, как его еще называют, «чтение с экрана»), но и в режиме просмотра HD-видео. Эти данные указаны у нас в графиках как «Экономный режим» и «Максимальная нагрузка». Что касается самих бенчмарков, то для наибольшей объективности мы взяли классические 3DMark'06 и 3DMark'03, а также не такие популярные среди масс геймеров пакеты, как Passmark Performance Test версии 6.1,

Geekbench и Crystalmark 2004 R2. Для определения эффективности работы CPU использовалась программа SuperPI, а для оценки качества связки «процессор+память» использовался встроенный тест в WinRAR. Понятно, что если речь идет об игровых ноутбуках, то и сравнивать их следует в игровом режиме. Мы взяли три игры, которые были запущены с разрешением 1280x1024. В список таких игрушек попали Far Cry 2, Call of Juarez и Crysis.

## Acer Aspire 5940G-724G50Wi

Данная модель на базе процессора Intel Core i7 представлена компанией Acer. Честно говоря, представленный ноутбук можно отнести к решениям мультимедийным. Говорят об этом хотя бы специальное меню управления, расположенное справа от клавиатуры. Очень удобный пульт с сенсорными клавишами и массивным колесиком для регулировки громкости оснащен еще и подсветкой. С помощью одной из кнопок можно запустить специальный интерфейс Acer Arcade Deluxe, который позволяет с большим комфортом работать с мультимедиа. К сожалению, пульта ДУ в комплекте не предусмотрено, хотя ноутбук вряд ли можно отнести к классу бюджетных. Естественно, по производительности устройство не уступает многим «конкурсантам» из нашего обзора и даже превосходит их. Честно говоря, не хватает только подсветки для тачпада, но в целом органы управления можно оценить на «отлично». Стоит также отметить, что ноутбук оборудован приводом, способным записывать (а не только читать) диски Blu-Ray. Разочаровали динамики. Несмотря на то что производитель обещает поддержку Dolby Home Theater, насладиться в полной мере фильмом или музыкой в шумной компании не получится по той простой причине, что даже на максимальной громкости сложно что-либо услышать. Наверное, это главный недостаток ноутбука. Из других недостатков сразу можно вспомнить глянцевое покрытие экрана, которое не дает комфорта работать при ярком освещении, много лакированного пластика, теряющего товарный вид после первого соприкосновения с руками, и шум вентиляторов при серьезной нагрузке. Последнее – действительно важный минус, поскольку ноутбук мы оцениваем как игровую машину, которая будет активно эксплуатироваться пользователем.



# 9

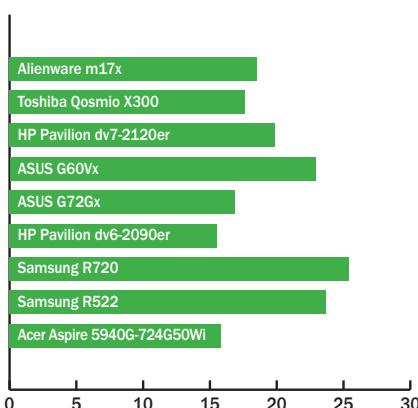


Высокая производительность, интересный дизайн, средства управления



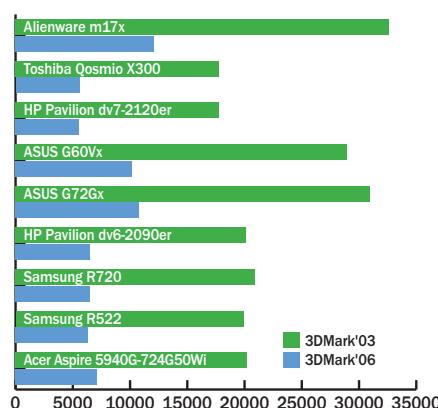
Слабоватая акустика, сильно бликующий экран, высокий уровень шума

### SuperPI, 1M, с



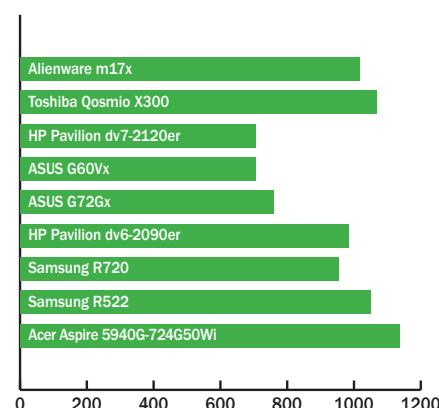
Лучше всего выступили ноутбуки на базе Intel Core i7, что не удивительно.

### 3DMark Benchmarking, Overall result, Marks



По итогам теста, результаты 3DMark не показатель реальной производительности в играх.

### WinRAR 3.8, Multithreading, Кбайт/с



Тест WinRAR показывает эффективность совместной работы процессора и памяти.



9



Высокий уровень производительности, выразительный дизайн, обилие разъемов, калибруемая подсветка



Большой вес, малое время автономной работы, не слишком хороший дисплей, слабая сенсорная панель, очень высокая цена

130 000  
руб.

## Alienware m17x

Главной звездой нашего обзора, без сомнения, является ноутбук Alienware m17x. Сегодня продвижением этого бренда, как собственной специализированной марки игровых портативных систем, занимается компания Dell. Несмотря на то что конфигурация тестовая, мы смогли насладиться всеми возможностями системы. Внешне ноутбук напоминает дорогой спортивный автомобиль. Обилие подсветки и полное отсутствие лакированных поверхностей. Глянцевой сделана только поверхность дисплея. К сожалению, эта рамка очень сильно бликует и общее впечатление от экрана не самое положительное. В частности, нас не устроил уровень контрастности. Однако этот недостаток не смог испортить впечатление от Alienware m17x. Набор портов и интерфейсов классический для ноутбуков такого типа. Вот только оптический привод щелевой, без лотка. Удивило наличие четырех аудиопортов – так пользователь может с легкостью подключить к ноутбуку звуковую систему класса 5.1. Клавиатура очень удобная как за счет раскладки, так и за счет шикарной подсветки. Кстати, подсветку пользователь может выбрать любую из 20 предлагаемых оттенков, причем настроить цвет для трех секторов клавиатурного блока, для сетчатых решеток динамиков и других декоративных элементов. Из прочих особенностей, которые показались нам негативными, следует отметить слишком большой вес устройства (более 5 кг), неудачную переднюю грань корпуса (руки постоянно в неудобном положении), а также высокую цену – Alienware как-никак. Мало того, нас смутила невозможность модификации. Конечную конфигурацию пользователь приобретает в магазине – заменить жесткий диск или модифицировать память возможно только в официальном сервисном центре.

## ASUS G60Vx

Серия игровых ноутбуков ASUS, наверное, наиболее яркая и специфическая из всего ассортимента аналогичных устройств на российском рынке. Каждая модель серии ASUS Republic of Gamers по-своему уникальна. Взять, к примеру, ASUS G60Vx. Футуристическое оформление этого ноутбука вряд ли оставит кого-либо равнодушным. Впрочем, лучше один раз увидеть, и даже фото не передаст восторга и восхищения, которое испытываешь при знакомстве с этим лэптопом. Отдельно поблагодарить производителя стоит за подсветку клавиатуры. Клавиши подсвечиваются с нижней стороны (подобно некоторым моделям от Dell и Apple). Дисплей с диагональю 16 дюймов и разрешением 1366x768 весьма неплох, однако уровень яркости даже на максимуме оставляет желать лучшего. Жаль также, что производитель не подумал о практичности – матовое покрытие экрана было бы более уместным в данном случае. Из недостатков следует отметить крайне высокий нагрев внутренних элементов и как следствие высокую шумность системы охлаждения. Если пользователь левша и использует в работе внешний контроллер, мышку, то обилие горячего воздуха, выбрасываемого из корпуса с левой стороны, будет вызывать стойкое ощущение дискомфорта. Акустическая система представлена по традиции компаний Altec Lansing. Удивило только нехарактерное для игрового устройства качество звука – слишком тихие динамики и слабый бас будут тому подтверждением. Чтобы не заканчивать на негативной ноте описание особенностей ноутбука ASUS G60Vx, следует сразу упомянуть о том, что уровень производительности у представленного решения превосходный, благодаря современным комплектующим, мощному процессору серии Intel Quad, а также графическому контроллеру последнего поколения от компании NVIDIA.



7

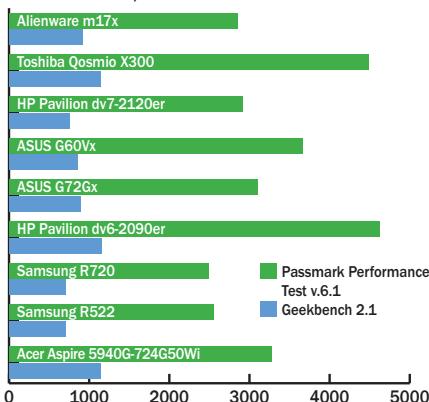


Приятный дизайн, хорошая функциональность, превосходная комплектация



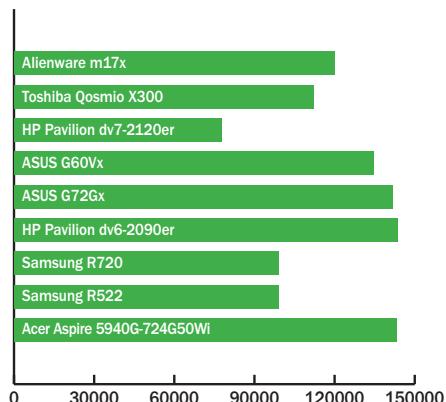
Малое время автономной работы, тихие динамики, шумность

### Passmark Performance Test v.6.1 / Geekbench 2.1, Points



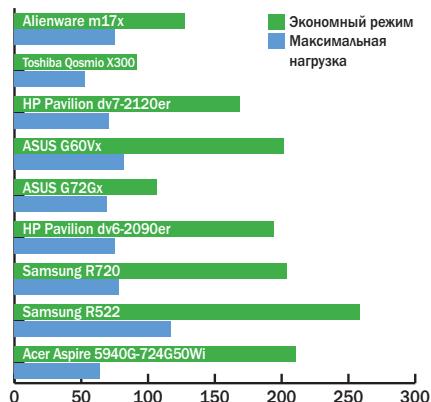
В задачах, направленных на сложные вычисления, лучше всего сработали ноутбуки от HP и Toshiba.

### Crystalmark 2004R2, Marks



Несмотря на год выпуска, Crystalmark в состоянии по-прежнему адекватно оценивать возможности любых систем.

### Время автономной работы, мин



Время работы напрямую зависит от энергопотребления компонент и их мощности.

90 000  
руб.

8



Высокая игровая производительность, хорошая комплектация, привод Blu-Ray



Маркий корпус, высокая шумность, малые углы обзора дисплея

## ASUS G72Gx

Еще один игровой ноутбук производства ASUS отличается более высокой производительностью, нежели рассмотренный ранее, и более современной платформой. Но прежде чем переходить к рассмотрению аппаратных особенностей, начнем с внешнего вида. Корпус ноутбука полностью изготовлен из глянцевого пластика. Выделяется на общем фоне только матовая накладка под металл, а также клавиатура с приятными на ощупь клавишами. Тачпад сливается с корпусом ноутбука. Поверхность сенсорной панели покрыта крошечными декоративными «капельками», которые облегчают эксплуатацию. Комплектация также порадовала рюкзачком с логотипом ASUS R.O.G. и легендарной геймерской мышкой Razer Cooperhead. Под дисплеем расположена панель управления специальными функциями. Здесь, в частности, можно выбрать режим энергопотребления, в зависимости от требуемого уровня производительности, или профиль настроек экрана - в зависимости от предпочтений (профили для просмотра видео и для игр получились крайне удачными). Акустическая система в данном случае представлена динамиками Altec Lansing, которые расположены непосредственно на передней панели, а также под дисплеем. В целом уровень громкости и качество воспроизведения нас устроили. Необходимые для работы порты разнесены по боковым панелям, причем все они спрятаны под откидными панельками. Крышка дисплея фиксируется с помощью защелки, так что при открывании придется задействовать две руки, что не очень удобно. Понравилось, что отсек выброса нагретого воздуха расположен на тыльной панели, однако при сильных нагрузках система охлаждения достаточно сильно шумит.

## HP Pavilion dv7-2120er

Компания HP представлена в нашем обзоре двумя моделями, причем обе являются типичными представителями концептуальных дизайнерских решений. При создании было много внимания уделено именно экстерьеру – фигурные декорации на черной, глянцевой поверхности, зеркальный тачпад, сенсорные мультимедиа-клавиши и горящий белым цветом логотип. В целом впечатления при беглом осмотре HP Pavilion dv7-2120er сугубо положительные. Однако людям практическим придется по вкусу вездесущий глянец. Он всюду, и для содеряжания устройства в первозданной чистоте, без массы жирных пятен, которые хорошо видны на черной поверхности, придется постоянно браться за тряпочку. Последняя, впрочем, поставляется в комплекте. Ничем другим похвастаться набор сопроводительного добра не может. Здесь только зарядка, макулатура и диск восстановления. Поговорим о дисплее. Экран с диагональю 17 дюймов и разрешением 1440x900 обладает глянцевым покрытием и умеренной яркостью. Поверхность глянцевая, так что при обильном освещении работать будет тяжеловато. Контрастность – слабое место экрана. Углы обзора по горизонтали превосходные, а вот по вертикали достаточно ограниченные. Что касается комплектации, то нас удивило наличие винчестера емкостью 500 Гб производства Seagate. Для недорогой модели это очень хороший накопитель. Мощный процессор Intel Core 2 Duo P8700 с частотой работы 2.6 ГГц плюс дискретный адаптер ATI Radeon HD 4650 обеспечивают рассматриваемое решение приличным запасом по производительности. Разъемы в данном случае есть все и даже больше необходимого. В частности, предусмотрен порт расширения, к которому можно подключить док-станцию с большим количеством портов.

51 000  
руб.

7



Большое время автономной работы, обилие разъемов, оправданная цена



Невысокая контрастность экрана, слишком много глянца

	Alienware m17x	Toshiba Qosmio X300	HP Pavilion dv7-2120er	ASUS G60Vx
<b>Дисплей</b>	17", 1440x900, глянцевый	17", 1440x900, глянцевый	17", 1440x900, глянцевый	16", 1366x768, глянцевый
<b>Процессор</b>	Intel Core 2 Extreme P8600, 2,4 ГГц	Intel Core 2 Extreme Q9300, 2,5 ГГц	Intel Core 2 Duo P8700, 2,53 ГГц	Intel Core 2 Quad Q9000, 2,26 ГГц
<b>Чипсет</b>	NVIDIA MCP79	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45
<b>Память</b>	4096 Мбайт, DDR3-1066	4096 Мб, DDR3-1066	4096 Мб DDR2-667	4096 Мбайт, DDR2-800
<b>Видео</b>	2x NVIDIA GeForce GTX 260M, 1024 Мбайт (GeForce 9400M, 256 Мбайт)	NVIDIA GeForce 9800M GTX, 1024 Мбайт	ATI Radeon HD 4650, 1024 Мбайт	NVIDIA GeForce GTX 260M, 1024 Мбайт
<b>Винчестер</b>	320 Гбайт, Western Digital WD3200BJKT, SCSI	2x 200 Гбайт, Toshiba MK2049GSY, 5400 об/мин	500 Гбайт, Seagate ST9500325AS, 5400 об/мин, SATA-II	320 Гбайт, Seagate ST9320421AS, 7200 об/мин, SATA-II
<b>Оптический привод</b>	TSST TS-T633A (DVD-RW)	LG GSA-T50N (DVD-RW)	Optiarc AD7581S (DVD-RW)	Matshita UJ130AS (Blu-Ray)
<b>Порты</b>	5x USB, e-SATA, IEEE 1394 (mini), Express Card 54, HDMI, VGA, Display Port, 4x Audio, карт-ридер 5-в-1	4x USB, e-SATA, IEEE 1394 (mini), Express Card 54, HDMI, VGA, 2x Audio, карт-ридер 5-в-1	4x USB, FireWire (mini), eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 34, карт-ридер 5-в-1	4x USB, FireWire (mini), eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 34, карт-ридер 5-в-1
<b>Коммуникации</b>	Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR	Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR	Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR	Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR
<b>Батарея</b>	7600 мАч	4000 мАч	5100 мАч	5100 мАч
<b>Операционная система</b>	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows 7 Ultimate	Microsoft Windows 7 Ultimate
<b>Размеры</b>	405x321x53 мм	412x306x43 мм	413x277x43 мм	375x265x41 мм
<b>Вес</b>	5,3 кг	4,3 кг	3,52 кг	3,44 кг



45 000  
руб.

8

- + Компактность, мощная платформа с Intel Core i7, богатый функционал
- Обилие глянца, неудачная клавиатура

## HP Pavilion dv6-2090er

Еще один ноутбук с 15-дюймовой матрицей представлен компанией HP. В целом это неплохое решение среднего уровня для тех, кто ценит не только функциональность, но и дизайн. Вот где HP решила сэкономить, так это на клавиатуре. Такое ощущение, что раскладка была позаимствована у бюджетных моделей Compaq. Есть цифровой блок, но тот обладает уменьшенными клавишами, и при быстром наборе есть вероятность промахнуться. Однако клавиатура не люфтит, и в целом надежна. Как всегда, узким местом становится оформление. Рассматриваемый ноутбук шикарно смотрится на витрине и фотографиях, однако глянец, который создает подобный эффект, на практике маркий и легко царапающийся. Однако для сохранения товарного вида можно воспользоваться тряпкой из комплекта поставки. Ее можно найти в бумажной папочке с сопроводительной макулатурой. Там же обнаружился и пульт дистанционного управления. Обладатели HP Pavilion dv6-2090er могут и не узнать о присутствии такого аксессуара в наборе, если не сподобятся подробно изучить комплектацию. Тачпад отполирован до зеркального блеска – зачем это было сделано, непонятно – наверное, для того, чтобы пользователь отчлилнее мог разглядеть на нем жирные разводы. Над сенсорной панелью предусмотрена клавиша отключения тачпада. Что касается акустики, то здесь, в принципе, претензий не возникло – высокая громкость, чистое звучание. В целом ноутбук понравился – отдельно стоит отметить современную платформу, которая позволила устройству крайне удачно выступить на фоне многочисленных участников обзора. Если бы не цена, ноутбук запросто мог претендовать на одну из наград. Но, к сожалению, стоимость важна не менее аппаратных возможностей.

## Samsung R720

Самое мощное решение от Samsung представлено в нашем обзоре моделью Samsung R720. Ноутбук собран в черном корпусе. Интересно, что глянцевой сделана только крышка устройства – все остальные элементы максимально практичны. Клавиатура невразнчая на вид, оказалась очень удобной в работе. Клавиши с коротким ходом удачно расположены и идеально подходят для скоростного набора текста. Над клавиатурой можно видеть пару динамиков мощностью по 2 Вт каждый. В днище ноутбука встроен сабвуфер. В целом акустикой мы остались очень довольны – высокая громкость, приличный бас, чистая передача. Матрица со светодиодной подсветкой обладает неплохим запасом по яркости, а вот уровень контрастности показался нам недостаточным для игр. Для представителей «ольд-скул» формации предусмотрен встроенный модем – можно смело ходить в сеть по dialupu. Производительность ноутбука можно охарактеризовать как «выше среднего». То есть это превосходная рабочая машинка за свои деньги, с высоким уровнем производительности, но не дающая каких-то особенных привилегий ее владельцу. В нашем обзоре есть более мощные, но при этом гораздо более дорогие решения. Не стоит забывать, что большую часть компонентов для своих мобильных компьютеров (матрицы, жесткие диски, корпуса, приводы) Samsung производит на собственных производственных площадках. Конечно, внешний вид не поражает воображение – все очень просто, незамысловато и со вкусом. Однако следует еще раз повторить, что Samsung R720 – производительный компьютер для экономных. Из недостатков стоит, пожалуй, отметить узкоформатный кардридер (поддерживает только SD) и форсированный минимализм – все-таки дизайн можно было бы сделать и более привлекательным.



32 000  
руб.

8

- + Достойный уровень производительности, хорошая акустика, удобная клавиатура
- Непродолжительное время автономной работы, скромный внешний вид

### ASUS G72Gx

17,3", 1600x900, глянцевый  
Intel Core 2 Duo T9600, 2,8 ГГц  
Intel Eaglelake PM43  
6144 Мбайт, DDR2-800  
NVIDIA GeForce GTX 260M, 1024 Мбайт

2x 500 Гбайт, Hitachi HTS545050  
B9A300, 5400 об/мин, SATA-II

HL-DT-ST CT10N (Blu-Ray)

4x USB, FireWire (mini), eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 54, кард-ридер 5-в-1

Wi-Fi 802.11 a/g/n, Ethernet  
RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR

5200 мАч

Microsoft Windows 7 Ultimate x64

410x265x41 мм

4,05 кг

### HP Pavilion dv6-2090er

15,6", 1366x768, глянцевый  
Intel Core i7 720QM, 1,6 ГГц  
Intel Ibex Peak PM55  
4096 M6 DDR3-1333  
NVIDIA GeForce GT 230M, 1024 Мбайт

250 Гбайт, WD Scorpio Black  
WD2500BEKT, 7200 об/мин, SATA-II

HL-DT-ST CT10N (Blu-Ray)

4x USB, FireWire (mini), eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 54, кард-ридер 5-в-1

Wi-Fi 802.11 b/g/n, Ethernet  
RJ-45, Bluetooth 2.1 + EDR

4200 мАч

Microsoft Windows 7 Home Premium x64

378x258x34 мм

2,8 кг

### Samsung R720

17,3", 1600x900, глянцевый  
Intel Core 2 Duo T6500, 2,1 ГГц  
Intel Cantiga PM45  
4096 M6 DDR2-800  
ATI Mobility Radeon HD 4650, 1024 Мбайт

320 Гбайт, Fujitsu MHZ2320BH, 5400 об/мин, SATA-II

TSST TS-L633B (DVD-RW)

4x USB, eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 54, кард-ридер 5-в-1

Wi-Fi 802.11 b/g/n, Ethernet  
RJ-45, 56k Modem RJ-11, Bluetooth 2.1 + EDR

4000 мАч

Microsoft Windows Vista Home Premium x32

411x273x39 мм

2,88 кг

### Samsung R522

15,6", 1366x768, глянцевый  
Intel Core 2 Duo P7450, 2,13 ГГц  
Intel Cantiga PM45  
4096 M6 DDR2-800  
ATI Mobility Radeon HD 4650, 1024 Мбайт

320 Гбайт, Fujitsu MHZ2320BH, 5400 об/мин, SATA-II

TSST TS-L633B (DVD-RW)

4x USB, eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, Express Card 54, кард-ридер 5-в-1

LAN, Wi-Fi (b/g/n), Bluetooth 2.0 + EDR, 56k modem

4000 мАч

Microsoft Windows 7 Enterprise x32

376x256x31 мм

2,55 кг

### Acer Aspire 5940G-724G50Wf

15,6", 1366x768, глянцевый  
Intel Core i7 7200QM, 1,6 ГГц  
Intel Ibex Peak PM55  
4096 M6 DDR3-1066  
ATI Mobility Radeon HD 4650, 1024 Мбайт

500 Гбайт, Hitachi HTS545050  
B9A300, 5400 об/мин, SATA-II

Pioneer BDRTO1RS (BD-RW)

4x USB, eSATA, VGA, HDMI, 3x Audio, FireWire (mini), Express Card 54, кард-ридер 5-в-1, дактилоскопический сканер

LAN, Wi-Fi (b/g/n), Bluetooth 2.0 + EDR

4400 мАч

Microsoft Windows Vista Home Premium x32

382x274x39,5 мм

3 кг

Лучшая покупка

28 000  
руб.

9



Высокая производительность, привлекательная цена



Малая контрастность дисплея, слабые динамики

## Samsung R522

Еще одно решение, которое позиционируется как универсальный в своем классе ноутбук, который идеально подходит как для работы, так и для развлечений, изготовлен компанией Samsung и получил название R520. Девайс интересен, прежде всего, тем, что это именно мобильный компьютер без каких-либо ограничений. Его не сложно взять с собой в дальнюю поездку, он отличается приемлемым временем автономной работы в сравнении даже со своим собратом – Samsung R720, который мы тоже решили рассмотреть далее. И при этом Samsung R520 может похвастаться высоким уровнем производительности. Модель построена на базе платформы Intel Centrino PM45 с использованием процессора Intel Core 2 Duo P7450. Корпус выглядит максимально прочным и практичным. Собран он из черного пластика без ярких оформительских деталей. Сразу следует отметить богатый набор интерфейсов и коммуникационных возможностей. Не хватает только FireWire. Акустическая система представлена лишь парой динамиков, расположенных над клавиатурой. Звук, впрочем, ничем особенным похвастаться не может – запас громкости небольшой, а на максимуме появляются неприятные призвуки. Из интересных особенностей стоит отметить кайму вокруг дисплея, которая светится синим, – очень удобно, если пользователь работает ночью. Клавиатура полноформатная, подходит для активной работы с текстом, но без цифрового блока. Дисплей приличный, но не более. Невысокая контрастность здесь соседствует с хорошим запасом яркости. Батареи хватает при экономическом использовании на 3-4 часа. Кстати, узнать об оставшемся заряде можно и не включая компьютер, – нажав клавишу, расположенную непосредственно на батарее.

## Toshiba Qosmio X300

Компания Toshiba изготавлила и уже успела несколько раз модифицировать специальную модель мобильного компьютера для геймеров, который получил название Toshiba Qosmio X300. Существует еще один вариант под названием Toshiba Qosmio X500 – устройство с 18.4-дюймовым дисплеем и четырехъядерным процессором Intel Core i7. Что касается X300, то эта модель не уступает старшему собрату по функциональности и производительности. Рассматриваемый ноутбук оснащен всем необходимым для игр: мощнейшим графическим адаптером от NVIDIA, шикарным 17-дюймовым дисплеем, а также потрясающей звуковой системой от Harmon/Kardon. С последней Toshiba поддерживает тесные отношения уже не первый год, так что самые интересные модели ноутбуков оснащены акустикой именно этой марки. Акустика представлена в формате 5.1 – звук просто потрясающий. Однако во время игры левый динамик может полностью накрываться рукой – посему реализация вывода излучателей не очень удачная. Дисплей, пожалуй, лучший из всего того, что могут предложить конкуренты в нашем обзоре. Если даже воспользоваться колориметром, то можно увидеть практически идеальную заводскую калибровку. И это не говоря о передаче цветов и уровне яркости. Также надо отметить достаточно необычное оформление корпуса. Здесь преобладает глянцевый пластик ярко-красных и черных тонов. Глянец всюду, даже клавиатура обладает таким покрытием. В целом сам аппарат создает впечатление аляповатой детской игрушки, яркой и вульгарной, пока не соприкоснешься с его возможностями. Радует наличие подсветки клавиатуры, а также присутствие полноценного цифрового блока. Тачпад немного сдвинут влево – это может также не всем понравиться. А клавиатура сильно люфтит при печати.

85 000  
руб.

8

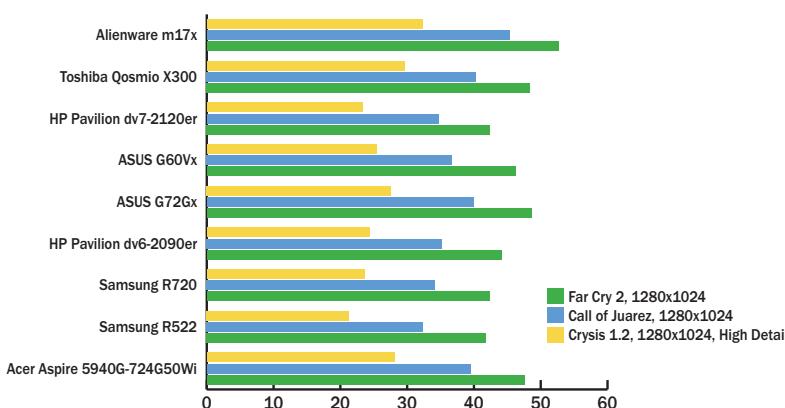


Высокая производительность, отличный дисплей, шикарная акустика



Обилие глянца, сомнительный дизайн, люфт клавиатуры

### Game Test, FPS



Пара видеокарт сыграла на руку ноутбуку Alienware m17x и вывела его в абсолютные лидеры.

## Выводы

У большинства современных игровых решений наблюдаются не-порядки с дисплеем – производители много экономят, поэтому найти устройство с приличной матрицей и адекватной ценой проблематично. Мало того, следует отметить, что пара видеокарт в одной связке – это масса проблем с минимумом пользы. Несмотря на то что ноутбук Alienware m17x получил от нас награду «Выбор редакции», мы не считаем, что его конфигурация оптимальна. Вполне можно было бы обойтись GeForce GTX 285 на новой платформе Intel, чтобы получить впечатляющие результаты. И цена была бы ниже, и температурный порог не таким заоблачно высоким. Большинство рассмотренных решений неподъемны и отличаются весом более 3 кг. Для любителей мобильности рекомендуем ноутбуки с матрицей порядка 15 дюймов. В частности, нас очень порадовал Samsung R522. Кроме высокой производительности, он еще может похвастаться и компактностью, а также приличным временем автономной работы.

# НОВЫЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



- ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ ГРОМКИХ ВЗЛОМОВ
  - ВИДЕОУРОКИ ПО ВЗЛОМУ И ЗАЩИТЕ
- ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ И КРУТЫЕ ТРЮКИ В РАБОТЕ С КОМПАМИ
  - ПРОГРАММИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА СОФТА



ТЕКСТ

Сергей Плотников

# Мисс Radeon 2009

## Sapphire Radeon HD 5850 против Sapphire Radeon HD 5870

Тишина в зале... Слышно лишь едва заметное перешептывание зрителей и судей. Буквально каждая молекула воздуха пропитана магическим, импульсивным напряжением предстоящего выступления. Безусловно разительного, безусловно манящего. На сцену готовятся выйти две красавицы одинаковых кровей, а нам с вами придется выбрать ту, которая действительно окажется лучшей.

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Компьютер USN Drive i7 700

Процессор, МГц: 3.33, Intel Core i7 975 Extreme

Материнская плата: ASUS P6T6 WS Revolution

Оперативная память: Kingston Triple Channel DDR3-1066 SDRAM (9-9-9-24 CR2)

Жесткий диск, Гбайт: 2 x 750, Samsung HD082GJ RAID 0 (stripe)

Блок питания, Ватт: 1200, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C

Процессорный кулер, обороты: 1800, Cooler Master Hyper N520

Операционная система: Windows 7 x64 Ultimate

### Хорошая внешность – полдела

И вот сквозь тусклый свет мы видим первую участницу сегодняшнего неимоверного versus-состязания – Sapphire Radeon HD 5850. Не спеша, словно наслаждаясь каждым моментом, скрестив мечи за головой, она идет по подиуму. Окунутая темными одеяниями, краса предпочла не показывать свой взгляд. Поэтому глаза девушки закрывают интересной формы очки.

Вслед за ней дерзко выскоцила и вторая участница – Sapphire Radeon HD 5870 – расчитывающая, видимо, «взять» зрителей, нас с вами, своей экзотикой и манящими глазами цвета лунного сапфира.

Сперва может показаться, что перед нами совершенно не похожие друг на друга персонажи. Каждая со своими неповторимыми очертаниями. Скорее всего, такого эффекта хочет добиться их создатель – извечный ком-

панион ATI компания Sapphire. Но как бы там ни было, внешне отличить представленных героинь позволяют разве что пропорции. В остальном карты совершенно идентичны.

У обеих присутствует красная полоса, разделяющая пластиковый корпус кулера ровно пополам. Если заглянуть под него, то мы увидим одинаковые каркасы из медных трубок и алюминиевых радиаторов. Нагнетаемый турбиной воздух забирает часть тепловой энергии и выносит ее сквозь небольшие отверстия на боковой панели.

Кстати, и там наблюдается полная идентичность сегодняшних испытуемых. Что Sapphire Radeon HD 5850, что Sapphire Radeon HD 5870 располагают двумя интерфейсами DVI, одним Display Port и разъемом HDMI. Видно, как конкурсантки отлично подготовились, ибо такого «букета» портов вполне хватит для большинства рядовых пользо-

вателей. А если кому-то и покажется мало, то при наличии сопутствующей материнской платы с помощью технологии CrossFire X всегда можно удвоить, утроить и даже учесть разъемы для дисплеев, да и показатели производительности в целом.

### Тонкости конкурсанток

В привлекательности сегодняшним участницам не откажешь. И Sapphire Radeon HD 5850, и Sapphire Radeon HD 5870 обладают не только обворожительной «внешностью», но и высокой производительностью отвода тепла. Так, экзотическая красотка с дредами ни разу не превысила показателя в 80 градусов Цельсия. А ее оппонентка и того меньше – всего 70 градусов.

Но определить победителя все же нужно. И поможет нам изучение строения их кремниевых составляющих. В частности GPU, на-



### ХАРАКТЕРИСТИКИ SAPPHIRE RADEON HD 5850

Чип: Cypress  
Технический процесс, нм: 40

Количество транзисторов, млн. штук: 2154  
Площадь кристалла, кв. мм: 334

Частота ядра, МГц: 725

Частота памяти, МГц: 4000

Объем памяти, Мбайт: 1024

Тип памяти: GDDR5

Шина памяти, бит: 256

Пропускная способность памяти, Гбайт/сек: 128

Графическая шина: PCI Express x16 2.0



отличная производительность  
тихая работа системы охлаждения



высокая на данный момент времени стоимость видеокарты  
проигрыш по всем статьям Sapphire Radeon HD 5870



отличная производительность  
тихая работа системы охлаждения



высокая на данный момент времени стоимость  
видеокарты

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ SAPPHIRE RADEON HD 5870

Чип: Cypress  
Технический процесс, нм: 40  
Количество транзисторов, млн. штук: 2154  
Площадь кристалла, кв. мм: 334  
Частота ядра, МГц: 850  
Частота памяти, МГц: 4800  
Объем памяти, Мбайт: 1024  
Тип памяти: GDDR5  
Шина памяти, бит: 256  
Пропускная способность памяти, Гбайт/сек: 153  
Графическая шина: PCI Express x 16 2.0

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

CyberLink MediaShow  
Espresso Sapphire  
Radeon HD 5850, сек  
17  
CyberLink MediaShow  
Espresso Sapphire  
Radeon HD 5870, сек  
17

званного Cypress. Чип состоит из 2154 миллионов 40-нанометровых транзисторов, размещенных на 334 квадратных миллиметрах подложки из оксида кремния.

Максимальная производительность Sapphire Radeon HD 5870 составляет порядка 2.72 Тфлоп. Такое число достигается за счет 80 текстурных блоков и 1600 шейдерных процессоров. Видеокарта Sapphire Radeon HD 5850 располагает всего 72 текстурными блоками и таким же количеством ядер АЛУ.

Остальные составляющие тестируемых плат абсолютно одинаковы. Так, блоков растровых операций (ROP) ровно 32. А доставка информации к SIMD-ядрам совершается за счет блока MEB (Memory Export Buffer), который за один такт записывает 64-битные величины. Буфер призван заменить общую кольцевую шину, от которой отказались в прошлой ревизии Radeon'ов.

Если сравнивать сегодняшние видеокарты с прошлогодними участниками конкурса, то мы увидим удвоенное превосходство текстурных юнитов, шейдерных процессоров и блоков растровых операций. Чип RV770 располагал всего 40, 800 и 16 функциональными частями GPU, а разница между ATI Radeon HD 4870 и ATI Radeon HD 4850 достигалась за счет разницы частоты графического «камня» и памяти.

Частота микросхемы Sapphire Radeon HD 5850 равняется 725 МГц, а «мозговой» центр объемом 1024 Мбайт трудится с частотой 4000 МГц. Sapphire Radeon HD 5870 и здесь перекрывает показатели «сестры»

соперницы: 850 МГц для процессора и 4800 МГц – для GDDR5. Лишь шина идентична – 256 бит, и ни битом меньше!

#### Методика проведения конкурса

Из предыдущего осмотра конкурсантов стало ясно, что видеокарта Sapphire Radeon HD 5850 по всем статьям обязана уступить более «мастеровитой» Evergreen. Но, тем не менее, обеим платам предстояло пройти полосу препятствий из двух синтетических бенчмарков – 3DMark 2003 и 3DMark Vantage – а также целого набора игр, среди которых присутствуют Resident Evil 5, Red Faction: Guerrilla и Batman: Arkham Asylum. Умопомрачительный экшн по мотивам одноименного фильма запустился при разрешении монитора 1600x1024

точек с использованием параметров максимального качества, а также 4-кратного антиалиasingа и 8-кратной анизотропной фильтрации. Остальная «развлекуха», за исключением Batman: Arkham Asylum, стартовала при тех же 3D-фичах, но с разрешением 1900x1080. Встроенный тест игры про великого защитника Gotham City запускался без сглаживания и анизотропной фильтрации.

Не забыли проверить в действии бурно развивающуюся технологию ATI Stream – аналог архитектуры для параллельных вычислений NVIDIA CUDA – за счет тестового ролика с разрешением 1280x720 точек, который конвертировался утилитой CyberLink MediaShow Espresso в формат 640x360 пикселей для популярного телефона iPhone. [СИ](#)

## ВЫВОДЫ

В результате анализа архитектурных отличий GPU и показаний тестов видно, что победителем и обладателем звания «Мисс Radeon 2009» стала видеокарта Sapphire Radeon HD 5870. На самом деле было бы странно увидеть совершенно иной исход противостояния флагманского устройства с его производной, кое-как и является Sapphire Radeon HD 5850. Уменьшенное количество текстурных блоков и заниженные частоты GPU и памяти сыграли свою роль. И данная статья лишь показывает разницу между этими девайсами. Но в то же время сказать, что прекрасная девушка с двумя остrozаточенными клинками, расположенными на кожухе системы охлаждения видеокарты, проиграла, никак нельзя. Поверьте, покупателей «пятидесятого» Radeon'а будет ничуть не меньше, чем потребителей его старшей модели. А от такого разнообразия выиграем только мы с вами.

# Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказать и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru). Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайди на форум родственного нам сайта [gameland.ru](http://gameland.ru) (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru\\_gameland](http://ru_gameland) (полный адрес: [http://community.livejournal.com/ru\\_gameland](http://community.livejournal.com/ru_gameland)). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

## Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

### The Saboteur



7.5

**Платформа:** PC, PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:** action-adventure  
**Зарубежный издатель:** Electronic Arts  
**Российский издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Pandemic

The Saboteur наглядно показывает, что тема Второй мировой не заезжена, а совсем наоборот – практически не раскрыта в играх. Париж Pandemic не историчен, но узнаваем, и туда хочется возвращаться снова и снова.

### Mass Effect 2



9.5

**Платформа:** PC, Xbox 360  
**Жанр:** role-playing, sci-fi  
**Зарубежный издатель:** Electronic Arts  
**Российский издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** BioWare

Новая Mass Effect помнит, что вы сделали позапрошлой зимой. Капитан Шепард снова живее всех живых и готов к самоубийственной миссии: плятиться на пляшущих азари и кормить рыбок. Колонии? Похищения? Всё о чём?

### Assassin's Creed II



9.0

**Платформа:** PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:** action-adventure, third-person, historic  
**Зарубежный издатель:** Ubisoft  
**Российский дистрибутор:** Vellod  
**Разработчик:** Ubisoft Montreal

Assassin's Creed II пре-взошла первую часть во всем – от однообразия не осталось и следа. Без малого эталон action-adventure! А еще эта игра дарит прекрасную возможность прикоснуться к истории Италии XV века.

### Bayonetta



10

**Платформа:** PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:** action, third-person  
**Зарубежный издатель:** Sega  
**Российский дистрибутор:** «Софт Клаб»  
**Разработчик:** Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

## 130 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru\_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

### В этом номере:

Heavy Rain, с.135

Письмо в Nintendo!, с.136

## 144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

### В этом номере:

Выпуск 52:

Чудеса мотивации, с.144

## Слово команды

### Константин Говорун



«День святого Валентина» – какой-то совершенно чудесный, небанальный фильм о любви. Вроде бы, много стандартных ходов из романтических комедий, но есть полно гениальных находок. А местами – вообще отдает советским духом в хорошем смысле слова. Поэтому тут не получится целоватьсь спокойно на заднем ряду – а ну как разорвут шаблон в самый неподходящий момент.

**СТАТУС:** Рыжий **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Assassin's Creed II

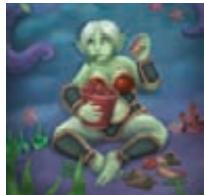
### Наталья Одинцова



Ради интереса я решила посмотреть, как выглядит Resonance of Fate на стареньком SD-телефизоре. Оказалось, просто ужасающе: текст во встроенном руководстве прочитать возможно лишь с трудом, а тип врагов в начале боя удается понять лишь по тому, насколько высоко от земли зависает кружок прицела. Определенно, прошли те времена, когда можно было не задумываться о выборе телевизора для консоли.

**СТАТУС:** Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resonance of Fate

### Илья Ченцов



К тому моменту, как вы получите этот номер журнала, в магазинах уже должна появиться русская версия игры Aquaria, красивейшего подводного приключения в духе поздних Castlevania, вышедшего всего-то три годика назад. В ознаменование этого события мы выкладываем на диске несколько интересных модов к игре. Правда, с русской версией мы их не тестировали, и они пока на английском.

**СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:** Open Waters **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Age of Decadence battle demo

### Алексей «Red Cat» Голубев



Странные все-таки решения принимают в Sega. Многообещающую Aliens: Colonial Marines решили отложить, а вот куда более предсказуемую AvP от не слишком удачливой Rebellion, напротив, поторопили с выходом. Игра, кстати, неплоха, особенно в много-пользовательском режиме. Но атмосферы легендарных «Чужих» в ней набралось всего-то на одну коротенькую кампанию за колониальный десант.

**СТАТУС:** Чужой среди Хищников **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Aliens vs Predator

## Жизнь редакции как она есть

### Артём «сг» Шорохов



Переслушивал сейчас интервью с Патриком, добрался до словечка «гик» и как-то сразу вспомнил, сколь здорово было обнаружить в центре Стокгольма магазинчик с комиксами, в котором чудесным образом нашлась давно разыскиваемая книжка. Из нее-то я и выудил прикольный способ завязывать шнурки на кедах. Сику сейчас весь такой чудесный и чем-то неуловимо отличаюсь от прочих жителей «Страны»...

**СТАТУС:** Pixie boots **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Army of Two: The 40th Day

### Сергей «ТД» Цилорик



Наконец-то перепрошёл Alone in the Dark, давно еще купленную на PS3. Чуть ли не по памяти – ведь с тамошним уровнем сложности, простором для экспериментов и кучей багов невозможно было игру не выучить наизусть. И прошел я ее на все 100%, получив мой первый (и, скорее всего, последний) платиновый трофея. Классная ведь она все-таки несмотря на все вышеперечисленное. Настоящий концентрат и action, и adventure.

**СТАТУС:** Gentlemen **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Alone in the Dark: Inferno

### Александр Солярский



Пиратство – величайшее из зол, факт. Но даже если вы поклянетесь, что душой и телом перешли на сторону добра и никогда больше не возьмете в руки «левый» диск, вы обязательно столкнетесь с проблемой несвоевременной поставки лицензионной продукции. Скажете – нет? Хорошо. Когда, к примеру, был официальный релиз Mass Effect 2 для Xbox 360? В конце января? А когда он стал доступен у нас в стране? Во-от.

**СТАТУС:** Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bayonetta (Xbox 360)

### Евгений Закиров



За прошедшую неделю в доме поселились три аркадных стика: Mad Catz для Xbox 360, Hori для PS3 и Dreamcast для, в общем, сами понимаете. Первый легко модифицируется: палку и кнопки можно поменять без пайки и плюсок с бубном. Второй не Real Arcade Pro, поэтому так себе, а третий... Стик для Dreamcast – лучший. Сразу вспомнился 3rd Strike и времена, когда Чуньке не было равных.

**СТАТУС:** Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** White Knight Chronicles, Street Fighter IV

# Блогосфера

## Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу [community.livejournal.com/ru\\_gameland](http://community.livejournal.com/ru_gameland) можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Один пост сегодняшней «Блогосфера» довольно традиционен – критический разбор еще не вышедшей на тот момент Heavy Rain, основывающийся на трейлерах и интервью с разработчиками. Второй же – нетривиальный, и мы специально оставили его без комментариев. В нем – петиция недовольных российских игроков, направленная в европейский офис Nintendo.



### Heavy Rain

true\_3pac

Релиз близится, нас продолжают кормить роликами, а я продолжаю удивляться. Авторы говорят «не думайте, что это сплошные QTE» – а в роликах сплошные QTE. Авторы говорят «Главное в игре – это ее очень крутая постановка» – так во всех играх типа «интерактивное кино» главное – это постановка, в той же Dragon Lair делать больше и нечего, кроме как кино смотреть. Говорят «будет очень разветвленный интерактивный сюжет» – но сейчас же не 95-й, чтобы мы верили в басни про «разветвленный сюжет» и «полностью разрушаемые уровни». Сюжет будет, понятно, один, с маленькими, ни на что не влияющими ответвлениями, и одним Большим Моральным Выбором в конце, от которого будет зависеть последняя заставка. Говорят про «принципиально новую маркировку действий в QTE, не отвлекающую от основного действия» – типа если удастся ножом – то кнопка X будет нарисована возле ножа. Ну так и в Prince of Persia: Two Thrones у Принца загорался кинжал во время QTE – и нам все равно приходилось, как идиотам, таращиться весь ролик на дурацкий кинжал.

Heavy Rain будет одной из тех игр, которые прекрасно «проходятся» по ютубу. Жалко, что в продажу не поступит версия, в которой на нужные QTE-кнопки уже нажали.

А финале выяснится, что Оригамный Убийца – это на самом деле Золотые Ацтекские Роботы.

Зато это будет PS3-эксклюзив, оружие в Битве За Рынок, Трендсеттер, Загружаемые DLC и Игра Года По Версии Rolling Stone.



delacroix12

Кейдж – не Мулине. В отличие от сказочника со стажем, практически все, что пе-



ред релизом было обещано, оказалось у Квантиков в играх. Короче, спекулировать сейчас бесполезно, пока ведь даже думы на руках нет.



domeikame

Забавно описан)

Конечно, игра будет обладать хорошей атмосферой и хорошим сюжетом, который будет отлично восприниматься, но, увы, смысла и поля для мыслей вряд ли даст. Но, в принципе, это и не страшно.

Одним квестом больше, одним меньше. Главное, чтобы играть было интересно и комфортно.

Просто вспомнив их «Фаренгейт» – сразу всплывает в голове эта неудобность управления.



samuraisnake

Так можно каждую игру разобрать.

Мне лично плевать на это все, я хочу хорошее интерактивное кино.

А «новые идеи» – это не всегда хорошо. А «проверенное старое» великолепно работает там, где надо, если в правильных пропорциях подогнано.

Ну а про то, что «обещали так, а вышло эдак» давно уже не интересно говорить. Где-то с выхода Fable все поняли, что выполнить АБСОЛЮТНО все обещания невозможно по понятным причинам. Будьте проще.



mjr\_blayne

Помрут герои или нет – это у нас нонче «маленькие, ни на что не влияющие ответвления»?



true\_3pac

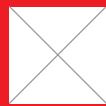
Кого волнует глобально, помрет ли герой класса «кушать подано» или нет. В конце заставки-то та же.



manual\_r

мере, нет ощущения, что игра опять года на три опоздала), со вторым – ещё не ясно.

Против того, чтобы потыкать кнопки, собственно, ничего такого и не имею.



true\_Зрас

Вообще, все предыдущие две игры от QD обладали ровно двумя недостатками – они устарели к моменту выхода технически и были банально недоделаны. В случае HR с первым вроде как справились (по крайней

Ну серьезно. Фаренгейт ведь ужасен. Там отвратительный сюжет и кошмарный геймплей. Есть, правда, атмосфера. А Omikron – в него никто кроме журнала MegaGame не играл.



manual\_r

Ну, я играл, правда, очень мало. Пока игра намертво не повисла, после чего я не решался повторять... Геймплея там и впрямь не было, да нужен он был? Вот роботы, правда, тут говорят – нам дали значительный кусок, и там всё ок. Так в Фаренгейте тоже значительный кусок был ок, а другой – с роботами, но тут Сони при необходимости может по ушам надавать, чтобы гадости не придумывали.



## Письмо в Nintendo!

сахар\_msk

Товарищи геймеры!

Все знают, что творится в России с консолями Nintendo: они стоят в два раза дороже европейских, игр не найдешь днем с огнем, локализаций проектов почти не появляется. В связи с этим в европейский офис Nintendo пишется письмо, в котором обо всем этом рассказывается, и содержитя просьба принять меры. Причина, по которой я здесь пишу - сбор подписей. К нему уже подключены многие крупные игровые форумы. Если вы пользователь продукции Nintendo, пожалуйста, оставьте в комментариях серийные номера ваших Вии или DC (можно обоих, если есть), больше ничего не требуется. Серийные номера находятся на белой наклейке сзади DS или на дне Wii. Этим самим вы поможете сбору подписей. Уже собрано около сотни, и это не предел.

Скорее всего, вы считаете, что это бесполезное занятие, и нас никто не послушает. Возможно, это так, но это лучше, чем сидеть, сложив руки и ничего не делать. Тем более, что требуется от вас совсем немного.

Вот текст самого письма:

Мы, пользователи консолей Wii и DS, крайне разочарованы ситуацией, сложившейся на российском рынке вокруг продукции компании Nintendo. Есть несколько ключевых направлений, которым, на наш взгляд, компания должна уделить внимание в первую очередь.

Первое, что стоит отметить, это локализация консолей на русский язык. Так как Nintendo Wii ориентирована в первую очередь на людей, которые только начинают знакомство с миром видеоигр, то локализация интерфейса и сопутствующих сервисов очень важна. Родители покупают Wii для своих детей в надежде на то, что те будут вести более активный образ жизни, не просиживать часы в одной позе перед телевизорами и мониторами. Но, покупая сей замечательный продукт, они часто разочаровываются — дети не понимают английский язык. Подавляющее большинство игр не переведены на русский (что является прямым следствием отсутствия локализации самой консоли), в том числе и игры, предназначенные для младшего возрас-

та, в котором изучить иностранный язык на должном уровне просто невозможно.

Второй вопрос, который волнует пользователей продукции Nintendo, является локализация игр для России (а, точнее, ее отсутствие) от Nintendo. Такие флагманские тайтлы, как Wii Sports Resort, Wii Fit, Wii Fit Plus, New Super Mario Bros. Wii, которые призваны в первую очередь привлекать новых покупателей и увеличивать прибыль компании, остаются невостребованными среди российских потребителей в следствии отсутствия их локализации для России. Это очень печально, что россияне не могут в должной степени оценить, а в перспективе и приобрести продукты компании Nintendo, пользующиеся головокружительным успехом во всем мире.

Из всего вышесказанного вытекает еще одна проблема. Отсутствие для российского региона таких сервисов как Wii Shop, News Channel, Nintendo Channel и др. плохо сказывается на имидже Nintendo Wii и, соответственно, снижает уровень продаж. Российским пользователям приходится выбирать другие страны, в которых эти сервисы официально поддерживаются. Естественно, такое положение дел не устраивает подавляющее большинство покупателей, так как выбор чужой страны влияет на национальные настройки игр, например, единицы измерения в Wii Fit. Это делает игры еще сложнее для понимания.

Еще одной недоработкой является дистрибуция. Выбор доступных потребителям игр ниже, чем в странах Европы, хотя в России продаются именно европейская версия Nintendo Wii. Более того, большинство новинок доходят до прилавков с большим опозданием или вообще не попадают в продажу. Ситуация с аксессуарами аналогична.

Так же стоит сказать и о цене консоли и игр для нее в России. В то время как во всем мире Nintendo Wii является самой доступной в финансовом плане игровой консолью последнего поколения, в Российской Федерации это не так. Официальная цена Nintendo Wii в РФ колеблется у отметки 15 000 рублей, что составляет около 350 евро. Это цена значительно выше, чем в Евро-



пе. При этом средние денежные доходы на душу населения в Российской Федерации составляют 350-400 евро. Цены на игры составляют в среднем 50-60 евро. Стоит отметить, что снижение официальных цен на Nintendo Wii в октябре 2009 года во всем мире, никак не затронуло российский рынок. И все это на фоне отсутствия локализации и чрезвычайно бедного выбора игр.

Все это относится к Nintendo Wii, но то же самое происходит и с Nintendo DS. Особенно остро для портативных консолей от Nintendo стоит вопрос о доступности в России – саму консоль, игры и аксессуары для нее практически невозможно приобрести.

Российских пользователей Nintendo Wii и Nintendo DS крайне удручают сложившаяся ситуация. Нас интересует, есть ли у компании Nintendo какие-либо планы относительно России? Будут ли устранены описанные нами недоработки, и если будут, то в какие сроки?

Нам понятно, что решение подобных вопросов должно быть обосновано с коммерческой точки зрения и тщательно проанализировано. Конкуренты Nintendo – Microsoft и Sony – активно завоевывают рынок игровых консолей в России. Цены на их продукцию зачастую ниже, чем цена на Nintendo Wii, а пользовательский интерфейс и игры имеют русскую локализацию. Но мы верим, что компания Nintendo может получить свою долю рынка в Российской Федерации. Россияне готовы приобретать и играть в игры для Nintendo Wii, нужен только шаг с вашей стороны, шаг, который откроет совершенно новый мир российским видеоигрокам и позволит Nintendo приобрести популярность в нашей стране.

**МЫ ВЕРИМ, ЧТО КОМПАНИЯ NINTENDO МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ СВОЮ ДОЛЮ РЫНКА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ.**

# Обратная связь

**Vox populi vox Dei**

Пишите письма: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru)  
или Москва, 119021, ул. Тимура Фрунзе,  
д.11, стр.44, 000 «Гейм Лэнд»,  
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите  
попасть  
на наши  
страницы?**

Нет ничего проще –  
напишите письмо. Да  
такое, чтобы оно было  
интересно геймерам.  
А уж мы опубликujemy,  
будьте уверены!

Mail

Over?  
It's not  
even begun!



Фотограф: Lo  
Модели: Zombie Powder

## Хочу бояться!

Здравствуйте, редакции «Страны Игр»!

Во-первых строках свое-го письма хочу выразить недовольство относительно тенденции, наметившейся в последних Horror-играх. И эта тенденция всем известна: перекос в сторону экшна, а именно – стрельбы. И как ведь получается: survivor есть («замочи всех и выживи»), а horror’а-то и нет. То, что предлагает большинство игр-ужастиков, присутствует, во многих TPS, да и FPS тоже. А начался этот коллапс, как мне думается, с Resident Evil 4, явившего собой простой зомби-тигр. Хотя, местами игра и пугала (отличный момент, например, с го-ящим зомби, выпрыгивающим

из холодильника, или внезапные атаки Регенератора), но уже далеко ушла от того образа, что был создан в первой трилогии. Но несмотря на это, RE4 я считаю одной из лучших игр в своей PS2-коллекции экшнов. В RE5 пока не играл, но надеюсь на скорое Platinum-переиздание для своей PS3.

Ближе всех, на мой взгляд, к образу идеально horror-игры подошел сериал Silent Hill, а точнее – первые две части. Там был явный дефицит огнестрельного оружия и патронов к нему, невыдуманный драматизм, поданный посредством CG-роликов, и незабываемый саундтрек. Хотя по сути своей Silent Hill и является TPS, в тир все-таки не превращается.

Глядя на последние серии Resident Evil на старших консолях (PS3, Xbox 360), я думаю, что очередной виток в horror-эволюции произойдет с приходом седьмой части сериала, а RE6 в каком-то смысле повторит судьбу RE3: издатель едва ли так быстро откажется от курса, взятого последними RE-бестселлерами, скорее даже добавит в качестве секретного персонажа Джона Рэмбо со стационарным пулеметом на-перевес.

Но хватит иронии. Последние выпуски Silent Hill тоже сплошное разочарование – ужасная Homecoming и безнадежная Shattered Memories. В последнем случае разработчики решили вообще изменить сеттинг. И лучше бы вместе с ним они изменили и название игры на, скажем, Snow Hill, дабы не позорить честное, но уже изрядно потрепанное имя игросериала. Готовящаяся Alan Wake больше всего напоминает смесь Silent Hill (по драматизму), Alone in the Dark (по сеттингу) и Obscure (по игре со светом).

Есть же интересный horror-сериал Fatal Frame, пугающий получше того «Сайлент Хилла», но, к сожалению, с вялым геймплеем, основанным на все тех же TPS-элементах с фотоаппаратом в роли шотгана. Так же меня поразила в свое время Forbidden Siren 2 своими до ужаса реалистичными внутриигровыми видеовставками для PS2. Геймплей также был весьма специфичен и сложен в освоении.

Вообще же, глядя на все современные horror-игры с трэшевым нутром, сделанные по кальке «беги-стреляй», возникает аналогичное сравнение с кинофильмами того же жанра. Вроде хрестоматийного «Дракулы» Фрэнсиса Копполы в сравнении с тупым миксом «Ван Хельсинг» или результатом пресловутой политкорректности и борьбы за равенство – «Блэйдом».

Я считаю, чтобы horror-игры действительно пугали с большой буквы, а не в кавычках,

им следует вернуться к истокам, а именно – к литературным первоисточникам, вроде «Дракулы» Брэма Стокера, «Франкенштейна» Мэри Шелли и сочинениям Говарда Лавкрафта. Каким образом? Ну хоты бы главный герой не должен быть тупым болваном, пусть испытывает чувства, пусть боится, столкнувшись с чем-то поистине ужасным, доселе невиданным, не имеющим логического объяснения.

Лавкрафта я упомянул неслучайно: ведь первой игрой на PS one для меня была Necronomicon: The Dawning of Darkness, являющаяся по сути квестом. Может, она и не стала шедевром, но я и по сей день помню безлюдные улочки Привиденса, его тихую лавку со звонком-колокольчиком на двери, алхимическую лабораторию с пугающими экспонатами вроде говорящего мозга в стеклянном цилиндре, темные бездны подземелий, построенных в невероятно далекие века древними существами, и, наконец, таинственную черную призму. Игра Necronomicon послужила, в свою очередь, для меня толчком к прочтению сочинений самого Лавкрафта, за что я ей и ее разработчикам очень благодарен. Хотя многие рассказы Лавкрафта и используют одну и ту же концепцию (перемещение разума из одного тела в другое), это ни в коей мере не умаляет их литературно-художественных достоинств. Очевидно, что большинство видеоигр, фильмов и даже аниме на тему ужаса часто берут за основу его идеи и описание внешности существ из его рассказов.

Быть может, идеальная horror-игра должна быть квестом и ее события должны происходить в конце XIX - начале XX веков? Не факт. Это все-лишь мое субъективное мнение, основанное на личных предпочтениях.

Да, и еще. Я слышал об игре Call of Cthulhu, но не имею представления о том, насколько она оказалась удачной, так

как PC – не моя платформа, к сожалению. В итоге – хочу задать вам свой вопрос. Упомянув жанр квестов, я вспомнил те времена, когда на PS one игры этого жанра встречались в изобилии. Что же случилось сейчас? Где же квесты на современных консолях, на PS3, в частности, или хотя бы порты с PC? Нет спроса? Консольщиков, видимо, хлебом не корми, а подай им сплошь шутеры с HD-графикой на последних версиях движков Unreal Engine и тому подобных Cry Engine? Когда же все-таки выйдет Syberia 3? Благодарю заранее!

За сим прощаюсь, и да пребудет с вами Ньяратотен!

**О.А.Кольцов,**  
Нижегородская область

**Артём Шорхов** // Охох... Давненько – лет десять! – не было таких писем. Я даже штамп на конверте проверил, честно! Ладно, как-то же нужно начинать. Перво-наперво, я вам завидую. Вы настолько (постарайтесь простить мне эти слова, хорошо?), ммм, «так себе» разбираетесь в жанрах, что ваше знакомство с хоррорами у вас, похоже, еще впереди. Поэтому что, забегая вперед, если вы хотите играть в хоррор-игры вместо шутеров, то нужно играть в хоррор-игры, а не в шутеры. И уж точно смотреть не «Ван Хельсинг» и «Блейд». (Как вам могло вообще в голову прийти, что «Блейд» имеет к ужастикам хоть какое-то отношение? Вампиры? Представляю, какие впечатления вы получили от фильма «Сумерки...») И чем пристальнее вчитываясь в ваше письмо, тем драматичнее выглядит эта бездна непонимания. Взять, например, отношение к сериалам. Вы так отчаянно не хотите, чтобы они хоть чуточку менялись (может быть, пора наконец перепройти старые Resident Evil?), и при этом столь упорно требуете от них кардинальных инноваций,

что становится даже как-то неловко. Определитесь, пожалуйста. Например, с тем, что есть для вас «хоррор» – неужели те самые не единожды упомянутые заставки? И кстати, чем вам не угодила *Forbidden Siren* для PS3? Все-все, молчу, проехали. Дальше только конструктив.

Итак, в играх *horror* (и уже тем более *survival horror*) – не жанр, но способ его подачи. «Шутер про зомби» отличается от «квеста про зомби», «пазла про привидений» или «файтинга с вампирами». Примите это, и дальше будет полегче, просто выберите «свой» жанр, сформулируйте свои предпочтения и запросы и примитесь искать игры уже прицельно. С этой позиции во всем письме я нашел только две зацепки: Лавкрафта и квесты. Начнем с Лавкрафта – просто разыщите все игры, которые носят его имя, их не так уж и много было, но среди них есть те, что весьма недурны. Например, более чем достойная *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* выходит для Xbox, причем счастливо добравшись аж до Европы, получив от «Страны Игр» весьма лестные отзывы и оценку «8.0» (№3 за 2006 год), а ведь есть и другие. Что касается «жутких квестов» – огромный неосвоенный пласт подходящих ждет вас в прошлом, особенно советую обратить внимание на «киноночные» игры, вроде *Phantasmagoria* или *Night Trap*. Хотя, разумеется, признанную классику тоже не игнорируйте. В конце концов, как вы умудрились пройти мимо *Illbleed?* A *Haunted Ground?* *Clock Tower?* Будто бы в мире не существует ничего, кроме едва не загнувшегося «Сайлент Хилла» и зомби-шутера *Resident Evil*!

Если же вернуться к вопросу «Консольщиков, видимо, хлебом не корми, а подай им сплошь шутеры с HD-графикой...», я все же осмелился вас спросить: а какие из ваших любимых квестов,

которые – факт! умирают как коммерческий жанр, вы честно купили? Может быть, и правило то, что непопулярные игры уходят, уступая место более востребованным – тем, за которые геймеры готовы платить? Это звучит, пожалуй, цинично, но игры не умирают просто так. Их убивают. А уж ужастики и вовсе всегда были «низкой формой» искусства, нишевым развлечением для узкой аудитории – что в кино, что в литературе. Искать чистокровных представителей среди глянцевых блокбастеров, пожалуй, не стоит.

**Сергей Цилорик** // Если мне не изменяет память, сотрудники Capcom заявляли, что уже шестую часть *Resident Evil* поведут в новую сторону, на что у них может уйти до шести лет разработки. И, кстати, вместо «Платины» лучше купить Gold-издание *RE5*, оно как раз появится вот-вот уже.

И, если уж вас настолько не устраивают те игры, которые мы считаем лучшими в этой нише на консолях (вроде *Shattered Memories* или *Fatal Frame/Project Zero*), тогда вам прямотаки необходимо переходить на PC. И попробовать *Call of Cthulhu*, *и Penumbra*, и, чем черт не шутит, *System Shock 2*.

**Илья Ченцов** // *Snow Hill*, кстати, отличная идея. Думаю, роль лыж в играх ужасов до сих пор была недооценена, и со временем *Horace Goes Skiing* не получила должного развития. А ведь это спортивное снаряжение, хотя и позволяет уидарить от врага на большой скорости, довольно неудобно на пересеченной местности, да и изменить направление движения не так-то просто. А если лыжа сломается? Драматический момент, под стать той секунде, когда у вас кончатся патроны.

Отвечая на вопрос о классических неужасных квестах,

напомню, что на XBLA королем жанра (за полным отсутствием других претендентов на трон) является компания Telltale со своими сериалами *Sam & Max*, *Wallace & Gromit* и *Tales of Monkey Island*. Если же говорить о PS3, то там на вопрос о хоррорах, и об адвентурах ответ один: *Heavy Rain*, хотя игра эта, строго говоря, ни то, и ни другое.

### Предки геймера

Здравствуйте, уважаемая редакция! У меня крик души. Мои родители как-то не очень верят моим словам о том, что игры – это настоящее искусство. Нет-нет, не по думайте, не насмехаются, но все же как-то не слишком серьезно относятся к моему увлечению, считают, что я просто развлекаюсь, «в игрушки играюсь», как они говорят. А ведь так бы хотелось, чтобы родные люди во всем тебя понимали и поддерживали... Надеюсь на ваш ответ в журнале. Может быть, он изменит их отношение. В любом случае – спасибо вам за то, что вы есть!

**Евгений Славченко,**  
Самара

### Константин Говорун

А игры – есть развлечение. Здесь нет никакого противоречия. Фильмы или театральные постановки смотрят тоже удовольствия ради. И в музее (люди, которым это искренне нравится) ходят не чтобы «проникнуться великим искусством» из-под палки, а потому что это интересно. Все настоящие шедевры искусства созданы для людей, а не высоколобых интеллигентов. Это нормально. Надо просто втолковать родителям, что поход на «Человека-паука» и сеанс игры в какой-нибудь *Resident Evil 5* ничем принципиальным не отличаются. К слову, когда-то давно и кинематограф считался низким развлечением, да и фотографию не считали искусством. Время все расставит по своим местам. И родители все поймут.



# Содержание РС-диска

**Много разных полезных файлов на РС-диске**

## Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

### **Battlefield: Bad Company 2**

Штрафбат возвращается. А там, где он – всегда много взрывов, пальбы, скошенных деревьев и прочих спецэффектов. Не пропустите.



### **Повелитель стихии**

Ролик полнометражного фильма, снятого по мотивам мультипликационного сериала Avatar: The Last Airbender, рассказывающего о войне четырех стихий.



### **Resonance of Fate**

Геймплейная нарезка в HD из игры. Внимание, внутри высокая концентрация пафоса и нарушений законов физики. Будьте предельно осторожны при просмотре и уберите учёных от экрана.



### **Банзай! Devil May Cry: Демон против демонов**

Сериал, снятый в 2007 году японской студией Madhouse по мотивам знаменитой серии видеогр, наконец-то официально выпущен в России на DVD компанией MC Entertainment.

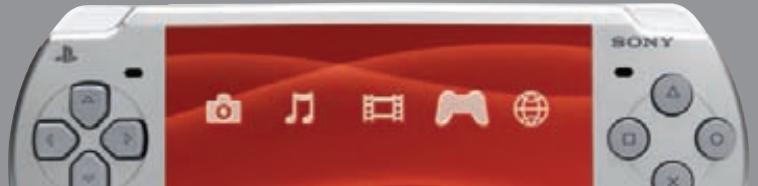


## PSP Zone

**Прошивка:** 6.20

**Демоверсия:** .hack//Link

**Трейлеры:** Dante's Inferno, ModNation Racers PSP, The Eye of Judgement



# Слово редактора

Специально для всех, кто разочаровался в недавно вышедших «Дальнобойщиках 3», выкладываем демоверсию игры German Truck Simulator – может быть, покорение Германии утешит вас хоть немного. Владельцам PSP и мультимедийного сериала .hack настоятельно рекомендуем заглянуть в рубрику PSP-Zone, там вы найдете демку .hack//Link. К сожалению, пока на японском языке. Если она выйдет на английском (как, например, это было с Metal Gear Solid), мы к ней обязательно вернемся. Любителям всего необычного прямая дорогая в раздел «Дополнения» – обновленная версия мода о противостоянии вымерших существ Юрского периода с теми, кто жил в сороковые годы прошлого столетия, ждет вас.

//Александр Устинов

## Инструкция

### 1. Что делать с РС-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном РС-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

### 2. Разделы

- Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на РС, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего РС.
- Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

### 3. FAQ

#### Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

**Xbox 360:** Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

**PlayStation 3:** Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

#### Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Пробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес [hh@gameland.ru](mailto:hh@gameland.ru), подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

## Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

### Видеодиск:

- против демонов (трейлер)
- Fadoo\_sama - Oniromancie (AMV)

### Пульс

### Видеопревью:

- Brink (PC, PS3, Xbox 360)

### Обзоры:

- Battlefield: Bad Company 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Dark Void (PC, PS3, Xbox 360)
- Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)

### Особое мнение:

- Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)

### Трейлеры:

- Lost Planet 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Fallout: New Vegas (PC, PS3, Xbox 360)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (PC, PS3, Xbox 360, Wii)
- Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 (PSN, XBLA, Wii)
- Just Cause (PC, PS3, Xbox 360)
- Alan Wake (PC, Xbox 360)
- Dead Rising 2 (PC, PS3, Xbox 360)

### Special:

- Wing Commander III: Heart of the Tiger
- Крутятся картриджи
- Red Dead Redemption (презентация)
- Без винта

### PC-DVD:

### Демоверсии:

- German Truck Simulator

### Территория HD:

- BioShock 2
- Resonance of Fate
- Battlefield: Bad Company 2

### PSP-Zone:

- Прошивка 6.20
- .hack//Link (демоверсия)
- Dante's Inferno (трейлер)
- ModNation Racers PSP (трейлер)
- The Eye of Judgement (трейлер)

### Банзай!

- Devil May Cry: Демон против демонов (опенинг)
- Devil May Cry: Демон против демонов (эндинг)
- Devil May Cry: Демон

### Софт:

- Microsoft Malicious Software Removal Tool 3.4
- Outpost Security Suite Pro 6.7.3
- UltraISO 9.3.6.2750
- Paint.NET 3.5.3
- Ad Muncher 4.81
- DSL Speed 6.1
- FeedDemon 3.1.0.12
- FTPRush 1.1.3
- Internet Cyclone 2.01
- Transmute 2.02
- PDF Explorer 1.5.0.59
- PowerArchiver 2010 11.62
- Tag and Rename 3.5.5
- iTunes 9.0.3
- Reaper 3.3
- Super DVD Creator 9.8.10
- Wondershare PPT2DVD Pro
- Advanced SystemCare 3.5.0
- Deskman 9.2.3
- DirectX Happy Uninstall 5.03
- Final Uninstaller 2.5.7
- Super Utilities Pro 9.8.8
- True Launch Bar 4.4 Beta
- TuneUp Utilities 2010 9.0.3100.16
- WindowBlinds 7.01

### Софт-стандарт:

- WinRAR 3.91 RU
- Mozilla Firefox 3.6
- Virtual CD 10.1.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.7.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.1.1
- HyperSnap-DX 6.70.01
- Miranda IM 0.8.13
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

### Widescreen:

- Одноклассники (Grown Ups)
- Принц Персии: Пески времени (Prince of Persia: The Sands of Time)
- Налетчики (Takers)
- Повелитель стихии (The Last Airbender)
- Неудачники (The Losers)

### Shareware/Freeware:

- Alt Shift
- Mirror Mysteries
- Real Estate Empire 2
- Simplz: Zoo

# Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

## German Truck Simulator

Пробная версия нового симулятора дальнобойщика от создателей Euro Truck Simulator и 18 Wheels of Steel предлагает нам заняться грузоперевозками по Германии. Доступен простенький тягач, который можно заменить на другой, заработав достаточно средств для покупки более мощной машины. Карьеру можно начать в любом из трех немецких городов, в каждом из которых нужно перевозить свои грузы. Причем за каждое дорожно-транспортное нарушение предусмотрены немалые штрафы. За час игры можно прокатиться по нескольким маршрутам.



## Half-Life 2

Модификации для Half-Life 2, как правило, предлагают игрокам похождения в стиле оригинальной игры. Между тем иногда появляются весьма оригинальные работы, Dino D-Day v1.1 из их числа. Авторы данной модификации решили продемонстрировать, что бы было, если немцы занялись выращиванием динозавров. Как обычно, смелый эксперимент вышел из-под контроля, и динозавры решили немного подкрепиться арийским мясом. Еще одной головной болью для немцев становится американский пехотинец, в роли которого выступает игрок.



## Battlefield 2

Спустя несколько месяцев после выхода Forgotten Hope 2.2 команда мода выпустила по-настоящему крупное обновление. Помимо стандартного набора исправлений ошибок, найденных в предыдущей версии, игроков ждет немало нового. Для начала, было добавлено несколько новых карт, как для Нормандии, так и для других театров боевых действий. Кроме того, добавлены новые образцы техники, такие, как зенитный танк Crusader AA и средний танк M4A1(76)W. Кроме того, специально для карты Mount Olympus были переработаны старые образцы техники.



## rFactor

Как правило, наиболее интересными и масштабными работами для rFactor являются моды, посвященные Формуле-1 или иной известной гоночной серии. В нынешнем месяце традиция нарушена: лучшей работой стал монокубовый чемпионат Peugeot 207 super 2000 1.10. Предшественник Peugeot 207, модель 205 turbo, хорошо запомнился любителям ралли серий блестящих побед. Наследник тоже не из робкого десятка: Peugeot 207 super 2000 способен на многое не только на кольцевых трассах, но и на грунтовых дорогах.



## Галерея

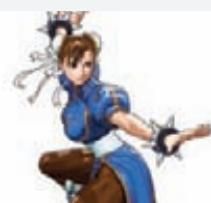
### Обои для рабочего стола



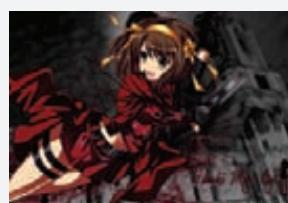
### Скриншоты



### Иллюстрации



### Рубрика «Банзай!»





**Наслаждайтесь 12 видами спорта на тропическом острове!**

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, **уже в продаже в магазинах Хитзона!**



**WiiSports  
Resort**

**Невероятно реалистичное управление**

Wii MotionPlus™

**Wii**

Nintendo®

**Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать  
на сайте [www.hitzona.ru](http://www.hitzona.ru)**

# Содержание видеодиска

## Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

### Видеобзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



#### **Resonance of Fate** (PS3, Xbox 360)

В новой ролевой игре нет магии, скандинавских богов и космических кораблей. Зато есть много огнестрельного оружия, пафоса и шестеренок.



#### **Mass Effect 2** (PC, Xbox 360)

Эпическая космическая сага наконец-то обзавелась продолжением, рецензию на которое все могли прочитать в прошлом номере. На этом же диске вы найдете особое мнение.

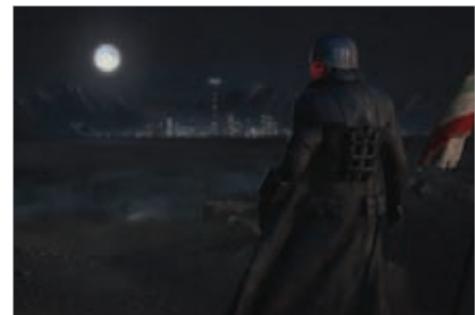
### Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



#### **Brink** (PC, PS3, Xbox 360)

И снова нам пророчат совсем нерадостное будущее с классовой неравнoprавностью и весьма негуманными способами решить эту проблему. Зато сэттинг очень яркий, светлый и мультишный.



#### **Fallout: New Vegas** (PC, PS3, Xbox 360)

Штат Невада и до ядерной войны представлял собой весьма пустынное зрелище. Что же мы тогда увидим в новой части Fallout?

### Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



#### **Крутятся картриджи**

Специальный выпуск нашей ретро-программы на этот раз приурочен к самому главному весеннему празднику. Мы вспоминаем... а вот не скажем что.



#### **Red Dead Redemption (демонстрация)**

В очередном ролике, демонстрирующем особенности игры в Red Dead Redemption, расскажут нам об оружии, а также о последствиях его использования.

# «ТЫ ВСЕГДА МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ НИЧЕГО»\*

(цитата из произведения Л.Кэролла «Алиса в стране чудес»)



4  
В

\*МАРТОВСКИЙ НОМЕР  
ЖУРНАЛА TOTAL DVD  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
ОРИГИНАЛЬНЫХ ОБЛОЖКАХ!



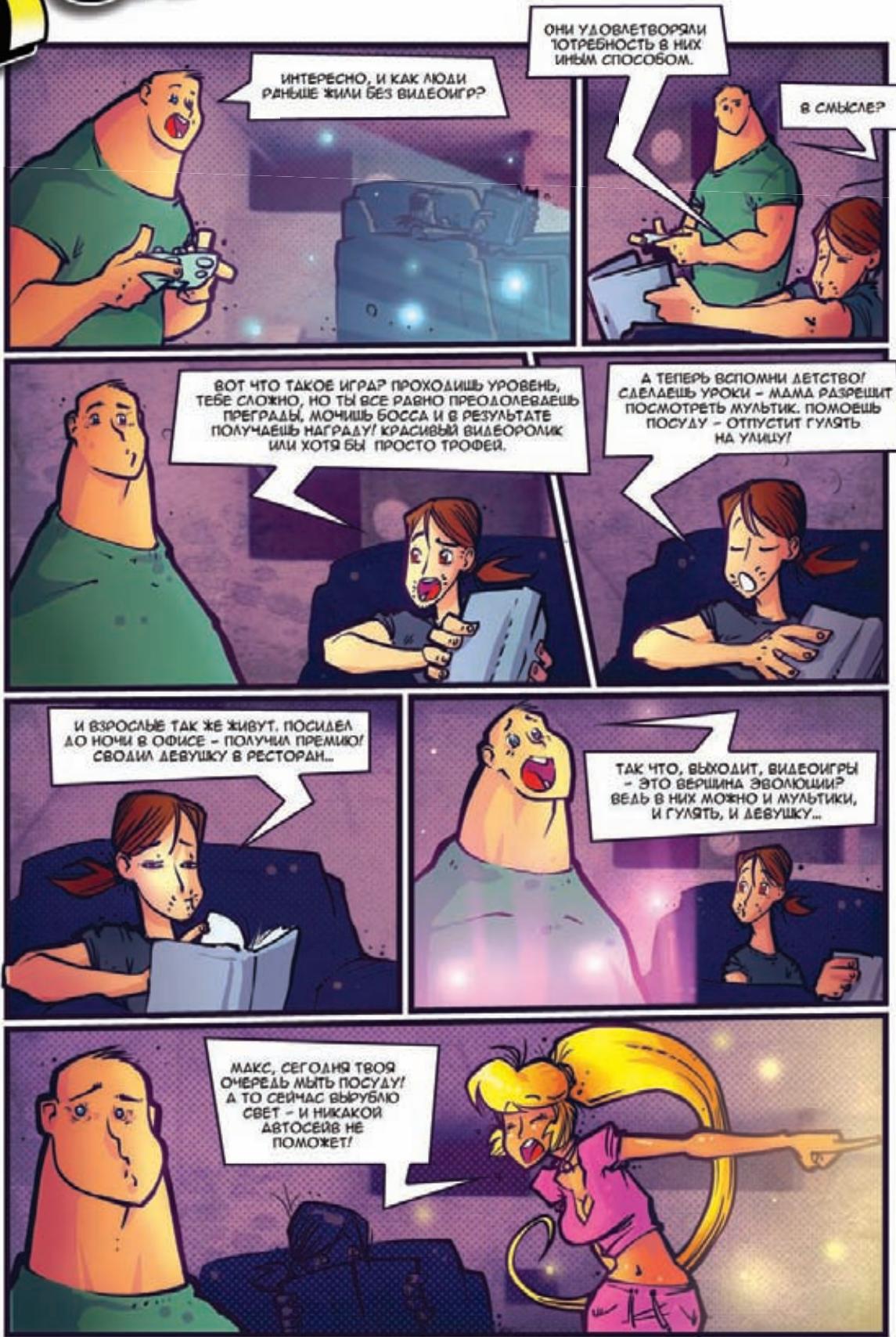
# В следующем номере

Наш корреспондент отправляется в гости в студию в Platinum Games (в который уже раз!), чтобы первым в России посмотреть на Vanquish, новую игру Синдзи Миками. Создатель Resident Evil решил попробовать себя в новом жанре – в тизере, облетевшим весь Интернет, мы видим солдата в костюме а-ля «Железный человек» и с повадками «Призраков» из StarCraft. Герой стреляет – похоже, что нас ждет шутер от третьего лица. Однако всю правду об игре вы узнаете из следующего номера «СИ».



## Vanquish

# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



**СТРАНА ИГР** | №05 | 302 | 2010 | ПЕРВЫЙ МАРТОВСКИЙ

Resonance of Fate | Battlefield: Bad Company 2 | BioShock 2 | Aliens vs. Predator | Glory of Heracles

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

# СЫРОК ЗЕБРА - БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!

Взлом голода in process



50% completed

Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы

Открыть еще один глазированный сырок "Зебра" после завершения загрузки

Я сыт :)

Я сыт :)

Взломай голод, пока он не взломал тебя!  
Ты еще думаешь, как?  
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!



Реклама.

# Дружите городами!.....

Говорите с родными и близкими в два раза дольше

Тарифная опция «Мой МегаФон»

Скидка **50%** на междугородные звонки абонентам сети МегаФон

[www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)

0500

Подробности — в офисах продаж  
и обслуживания и на сайте  
[www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)



**МЕГАФОН**  
Будущее зависит от тебя

# ALIENS vs PREDATOR



СТРАНА  
ИГР

SEGA®

СТРАНА  
ИГР

2K  
GAMES

BIOSHOCK  
2

